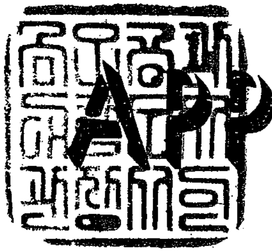


APPLE GAME 모음집

이창재 편저

도서출판 세운

머 리 말

1975년 캘리포니아주 크퍼티노의 한 지하실에서 개발된 APPLE컴퓨터는 이후 APPLE II+로 향상되어 미국은 물론 1983, 4년부터는 우리나라에도 깊이 파고 들었다. 우리나라에 컴퓨터 보급에 도화선이 된 APPLE은 86년도의 MSX와 88년부터 급증한 저가격의 대만산 IBM PC에 무참한 공격을 받아왔지만 가장 대중적으로 널리 퍼져 있으며 많은 APPLE 유저들의 열화같은 지지위에 83년에 미국에서 발표되었던 APPLE IIe가 작년 초부터 우리나라에도 판매가 되면서 다시 APPLE의 발판은 튼튼해지리라고 본다.

일반인들은 컴퓨터라고 하면 만능기계라고 여기며 밥도 짓고 빨래도 해주고 자기의 숙제도 대신 해준다는 착각을 하고 있다. 그러나 컴퓨터는 그 나름대로는 여러개의 반도체들이 구성되어 있는 하나의 기판에 불과하다. 이를 유용하게 사용할 수 있게끔 하는 것이 바로 SOFTWARE인 것이다. 단적으로 말하면 HARDWARE(컴퓨터) 1%에 SOFTWARE 99%가 만들어내는 것을 우리는 이용할 수 있는 것이다. 그러나 우리들은 언제부터인가 SOFTWARE를 경시해왔으며 싼값에 구하려고 혈안이 되어있다. 지금부터 다가오는 SOFTWARE의 고가격 시대는 당신을 놀라게 할 것이며 SOFTWARE의 중요성을 새삼스럽게 다시 느끼게 될 것이다. 이 책은 단지 게임 매뉴얼이지만 여러분들에게 컴퓨터를 조금이라도 가까이 하게 되는 계기를 마련해주며 좀 더 발전된 사고를 이끌어내는데에 도움이 되었으면 하는 것이 필자의 바램이다.

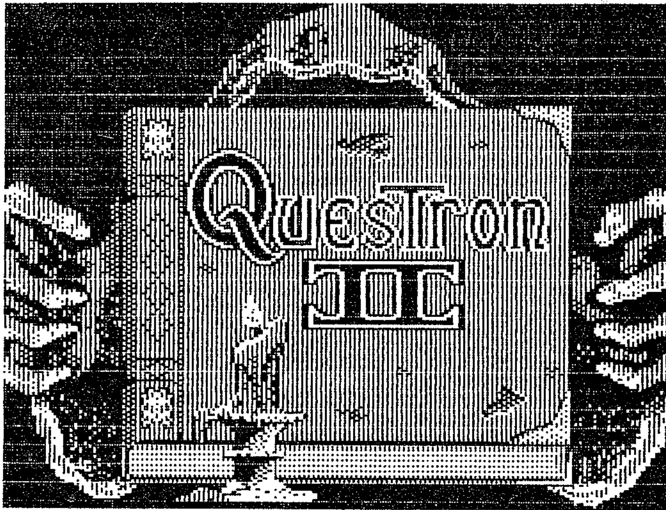
II권을 끝으로 87년 8월부터 시작한 작업이 지금 마무리되는데에 혼자나마 아쉬워하며 도움을 주었던 최종길, 변성준, 한상윤 친우와 홍상진, 승정배, 최진석군, 그리고 에이플러스의 권기태씨와 아이컴의 신홍범씨, 더어드 웨이브의 이태훈씨에게 감사를 드리며, 출간하는데에 전력을 기울여주신 도서 출판 세운의 이병식 사장님과 편집부의 모든 분들께 감사를 드립니다.

1989년 1월 저자

목 차

부 록

QUESTRON Ⅱ



I. GETTING STARTED (게임 시작하기)

우선 이 매뉴얼을 준비하여 옆에 두고 프로그램 디스켓을 드라이브에 넣고 컴퓨터를 켜 로딩시킨다.

II. GAME CONTROL (조정)

A. MOVEMENT (이동)

조이스틱을 이용하여 가고자하는 방향으로 밀거나 키보드로 Return을 치면 위로, 화살표 키를 사용하면 좌, 우로, /를 누르면 아래로 움직인다. 동굴안에서는 조이스틱을 앞으로 밀면 전진, 뒤로 당기면 180도 회전하며 화살표키를 누르면 좌, 우로 90도씩 회전한다.

B. COMMAND (명령어)

버튼 1을 눌러 원하는 명령어를 조이스틱으로 선택하고 버튼 0으로 수행한다.

Arm : Inventory안의 물건중에 무기를 장비한다. 전투중에는 할 수 없다.
Board : 이동 장비에 올라탄다.
Climb : 동굴에서 로프나 사다리를 타고 올라가거나 내려갈 때 사용한다.
Dismount : 이동기구에서 내려올 때 사용한다.

End Game : 게임을 끝내거나 인물을 세이브할 때 사용하며 대륙에서만 가능하다.

Exit : 어떤 지역에서 빠져나갈 때 사용한다. 그러나 무덤이나 동굴, 또는 도시에서 경호원들이 당신을 죽이려고 하면 작동하지 않는다.

Fight : 장비한 무기로 적을 공격한다. 방향은 지정할 필요가 없다.

Gamespeed : 메시지가 화면에 남아있는 시간을 조절한다.

Inventory : 가지고 있는 장비 및 인물의 상태를 표시한다.

Load Game : 세이브되었던 게임을 다시 로드시킨다.

Loot : 상대방이나 상자에서 물건을 뺏거나 얻는다.

Magic : 마법을 사용한다. 사용하는 특별한 장소가 있다.

Speak : 주변의 인물과 대화를 한다. 싸움보다는 대화가 유리하다.

Use Item : 장비들을 사용한다. 사용되는 특별한 장소가 있다.

Wear : 갑옷을 입는다.

Xamine : 주변에서 유용한 정보를 얻는다. 예를 들면 동굴에서 함정을 찾는다.

C. COMBAT (전투)

현명한 플레이어는 자신에게 알맞는 전투를 선택하여야 하며 우호적인 인물들과 싸우는 비현명함을 보이지 마라. 상대방이 강할 때는 서서 죽음을 당하는 것보다 도망하는 것이 낫다.

전투의 결과는 가지고 있는 특성(Strength, Stamina, Agility)과 장비하고 있는 무기와 갑옷, 상대방의 능력에 따라 결정된다.

III. YOUR CHARACTER (인물의 상태)

A. ATTRIBUTES & STATUS (특성과 상태)

화면에 표시되는 인물의 상태는 다음과 같다.

HP & HIt Points : 가지고 있는 체력점수로 0이 되면 죽게 된다.

Food : 가지고 있는 음식을 나타낸다. 음식은 도시에서 구입하며 음식이 고갈되면 굶주리게 된다.

Gold : 갖고 있는 돈을 표시하며 이것이 충분하여야 물건들을 구입할 수 있다. 은행에 저금을 하면 이자가 붙는다.

Level : 모험을 많이 할수록 레벨은 올라간다. 처음에는 Plebe(평민)으

로 시작한다.

Time : 모험의 시작시부터 얼마의 시간이 흘렀는지 나타낸다. 시간이 지남에 따라 적들은 점점 강해지고 Landor의 정치형태가 바뀌기 시작한다.

Charisma : 이것은 사람을 사로잡는 기술로 좋은 물건을 싸게 구입하는데 도움을 준다.

Strength : 적을 공격하는데 영향을 준다.

Agility : 적의 공격을 피하며 적을 공격한다.

Inteligence : 마법을 사용하는데 도움을 준다. 이것이 높을수록 마법의 효과가 커진다.

B. MAGIC (마법)

4가지의 다른 마법들이 있으며 사용하려면 각각의 마법을 위한 주문을 구해야 한다.

Magic Missile : 하나의 표적을 공격한다.

Fireball : 하나의 표적을 강하게 공격한다.

Sonic Whine : 부근에 있는 모든 적들을 공격한다.

Time Sap : 적의 시간 감각을 마비시켜 공격력을 저하시킨다.

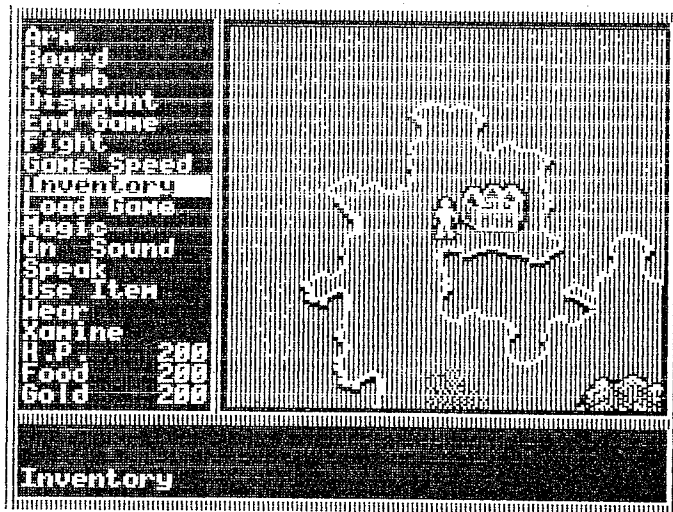
C. YOUR INVENTORY (소지품)

모든 소지품은 Weapon(무기), Armor(갑옷), Item(물품)의 3가지로 구분된다. 무기를 사용하려면 Arm으로 무기를 장비하고 Fight로 무기를 사용한다. 갑옷은 Wear로 입으며 적의 공격을 차단한다. 물품들은 Use Item으로 사용하며 각각의 물품을 사용하는 알맞은 장소가 있다.

게임을 시작하게 되면 당신은 조금이라도 나은 장비들을 갖추기 위하여 노력하여야 하며 일반적으로 비싼 것이 더 좋은 물건이다. 또한 게임을 끝내기 위해서는 물품들이 상당히 중요한 역할을 한다.

IV. LANDOR (대륙 랜도)

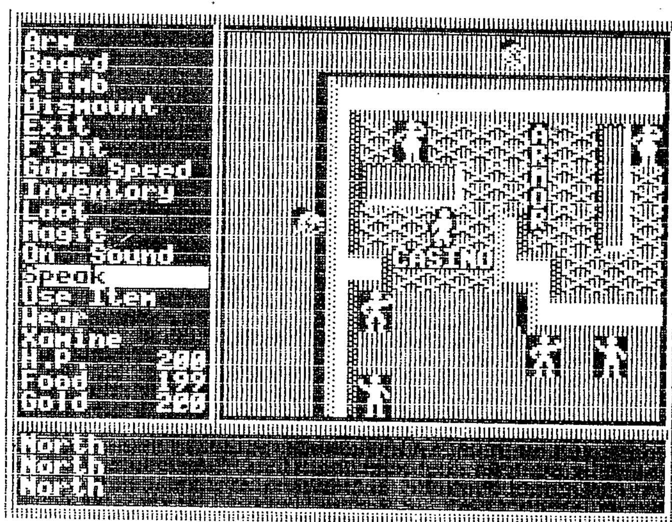
A. CREATURE (생물들)



Landor대륙에는 60가지가 넘는 생물들이 살고 있으며 그들의 생김새가 다르듯이 그들의 존재 양식도 다르다. 또한 그들은 훌륭한 전투를 위한 알맞은 무기를 갖고 있다. 때로는 전투를 원하지 않는 생물들도 있다. 그들의 특성을 알려면 소문을 듣거나 Questron II의 역사책을 참고하라.

B. OUTDOORS (대륙)

대륙을 여행하면 위에서 보는 모양으로 스크롤되며 여러 형태의 지역이 표시된다. 지도에는 도시나 건물들이 위치하고 있으며 특수한 지역을 여행하려면 특별한 운송 수단이 필요하다. 괴물들은 그들이 살기 좋은 곳에서 머무르기 때문에 지역에 따라 나타나는 괴물들이 다 다르다.



C. TOWNS, CATHEDRALS, & CASTLES

지도에 표시된 Symbol에 서게 되면 그 안으로 들어갈 수 있다. 그 안에 들어가면 밖과는 다른 스케일로 그 내부의 구조가 펼쳐진다.

도시들은 쉴 곳과 오락실, 상점들을 가지고 있으며 특별한 인물을 만날 수 있다. 이곳에서는 당신의 혀가 칼보다 소문을 듣거나 중요한 정보를 얻는데 필요하다는 사실을 알게될 것이다.

Cathedrals(대성당)은 Holy One에 의해 지배되는 마법의 지역으로 함정과 보상이 있다. 이곳의 비밀을 풀면 당신의 영웅스런 모험을 마치게 된

다.
성은 Landor의 정부가 있는 중요한 지역으로 특별한 임무와 정보, 물품들을 구할 수 있다.

D. TOMBS (무덤)

무덤은 복도와 함정과 보물, 마법이 가득찬 방이 미궁처럼 얽힌 비밀스런 곳이다. 동굴을 찾아 용감하게 깊이 내려가야 많은 정보와 힘을 얻을 수 있다.

E. DUNGEON (동굴)

이곳은 악마가 사는 곳으로 3차원 화면으로 표시된다. 이곳에서 살아 남으려면 매우 강해야 하며 피해가 큰만큼 보상도 많이 받을 수 있다. 전설의 두루말이가 당신이 움직이는대로 지도를 만들어 가며 당신의 모험을 돕게 된다.

V. HISTORY, TALES & MONSTERS OF QUESTRON II

♣ YOUR QUEST (당신의 모험)
(위대한 마법사 MESRON으로부터)

당신이 미친 마법사 Mantor로부터 Questron왕국을 구하여 당신의 모험을 완수하였지만 그 악마의 마법의 책(Evil Book of Magic)은 아직도 존재하고 있다. 일반적인 생각에 의하여 그 책을 파괴시키지 않았기 때문에 그것이 악마의 역할을 하고 있다. 그것은 강력한 힘을 발휘하여 우리가 존재하는 모든 구역안에 시민들을 파멸의 구렁텅이로 몰아가고 있었다. 당신은 이런 혐오스러운 일이 더이상 발생되는 것을 막기 위하여 여행을 떠나야 한다.
나는 당신을 시간과 공간을 뛰어넘어 -Mantor가 6명의 미친 마법사를 꼬여 마법의 책을 만든 곳- Landor로 보내고자 한다. 나는 나의 모든 마법의 힘을 Landor의 모든 상황을 예견의 방에 비추는데 전념하고 있다. 당신의 모험의 첫발자욱은 나의 안내원이 있는 건물을 찾아야 한다. 그곳을 통하여 잘못되어 가는 세계의 상황에 대해 나에게 약간의 정보를 배워야 한다.

당신은 Landor에 존재하지 않는 사람이기 때문에 Questron에서 돈을 벌며 있는다든지 이름을 내세우는 일을 하지 않아야 한다. 나의 이동 주문은 당신과 몇 개의 Item만을 그곳으로 보내게 된다. 당신은 단지 그 책만을 찾아 가지고 오라. 당신에게는 Gold Key와 가장 기본적인 장비만이 주어졌다. 또한, 일반적인 변화로 가지고 있던 유명한 힘의 일부를 잃어버렸다.

당신이 Landor에 도착하면 살아남기 위한 준비를 빨리 갖추어라. 그리고 많은 대화를 나누어 상황에 대한 정보를 많이 수집하라. 또한 위험을 조금이라도 줄이기 위하여 힘을 빨리 축적하라. 도시에서 황야에서 살아남을 수 있는 방법을 배우고 성당을 찾아가 그곳의 비밀을 배워라. 또한 무덤과 동굴의 위험에 대비하며 6명의 미친 마법사들이 있는 각 위치에 용감하게 들어가 그들의 일을 멈추게 해야 한다.

당신의 Questron에서의 위대한 행동은 우리가 당신에게 임무를 주어 그곳에 보내었다는 것만으로 기억될 것이다. 당신이 마법의 책을 없앨 수 있는 우리의 마지막이자 최대의 희망이다. 자! 이제 가라. 가서 모든 사람들을 과거의 깊은 곳으로부터 희망찬 미래로 끌어올려라.

♣ THEORY AND PRACTICE OF TIME TRAVEL(시간 여행의 원리)
(마법사 MORLE의 저서 "MAGIC FOR THE MASS(물체를 위한 마법)"에서)

어떠한 공간을 이동한다는 것에 대하여는 질문이 없을 것이다. 그러나 시간을 여행한다는 것을 믿기는 불가능하다고 생각할 것이다. 그러나 이는 바보같지만 가능하다. 마법사들에게는 시간과 공간이 같은 동전에서의 앞, 뒷면과 비교한다. 당신이 과거에서 미래로 이동하는 그 장면을 보기만 한다면 그러한 대단한 현상을 믿게 될 것이다.

마법사들은 시간여행을 단순한 현상 정도로 여긴다. 아직 그것을 종종 믿지 못하기는 하지만. 시간의 구조는 스스로 수정한다. 시간을 거슬러 올라가 어떠한 사건을 방지하고 다시 돌아올 수 있다. 미래는 당신의 노력으로 변경할 수 있다. 과거는 잡히지 않는 그림자와 같다 - 단지 미래에 변화하게 되는 것이다.

♣ THE SIX MAD SORCERORS (6명의 미친 마법사)
(마법사의 왕국에 King Kelfar의 역사가인 Myranda의 연대기에서)

지난 10년동안 7명의 마법사들이 결성한 위원회는 그들의 마법에 대항하는 왕과 주문을 외울줄 아는 왕들을 두지않는 법을 만들었다. 위원회의 초기에는 그 법은 공정했고 피해가 없었다. 그러나 오랫동안 그 법에 대한

반대자가 없자 법은 그들의 결정에 의해 더욱 횡포스러워졌다.
위원회의 법은 더욱 이기주의적이 되었고 힘은 사람들을 잔인하게 짓밟았다. 위원들 중의 하나는 이렇게 힘이 잘못쓰이는 데에 반항하였다. 그는 Kelfar라는 위원회의 젊은 위원으로 위원회가 그들의 자만심과 의심때문에 점점 약해진다고 생각했다. 그는 비밀스럽게 보통 사람들의 신임을 얻으며 위원회의 나머지 6명의 모든 약점을 알아내려고 파고들었다.
Kelfar가 마지막 준비가 되었을 때 위원회의 휴식은 뒤섞인 소문자에 대한 논쟁이 계속되었다. 그는 마법사의 길을 포기하고 그의 추종자 하나만을 데리고 칼을 들었다. 평범한 그를 뒤에 세우고 그들을 최대로 약해지도록 흐트러놓았다. Kelfar는 그들의 힘을 떨어뜨려 시민들의 왕국밖으로 추방시켰다. 그를 따르는 추종자들은 그의 업적을 높이세워 그를 새로운 마법사 왕국의 군주로 뽑았다.
그의 새로운 왕국의 법은 현명하고 공정했다. 그러나 그는 예전의 동료들을 제거하지 못하고 왕국의 어디엔가 숨겨놓았다. 이것이 그의 왕권을 떨어뜨린 결과가 되었다.

♣ THE EVIL BOOK OF MAGIC (악마의 마법의 책)
(마법사 Morle이 Kelfar왕에게 보낸 개인적인 편지에서)

귀하에게.
나의 마법의 눈과 귀는 6명의 마법사들의 활동이 매우 활발하다는 것을 알 수 있읍니다. 우리는 그들이 무슨 계획을 꾸미는가에 대해 약간 알고 있읍니다. 그러나 그들의 마법은 우리가 막기에는 너무 강해졌읍니다. 괴물들이 왕국을 덮고 있으며 그들은 부산물로 그들을 지켜주는 괴물들을 또 만들어내고 있읍니다.
나는 6명의 마법사들이 꾸미는 일로 마법의 책을 만들어내고 있다는 것을 알아냈읍니다. 그들은 계속해서 다른 차원의 지도자들과 연합하고자 하는 모의를 하여 Mantor라고 불리는 자가 그들의 신임을 얻었읍니다. 그의 힘은 대단하며 매우 놀라운 것으로 마법사들은 그를 통해 당신을 멸망시키려하고 있읍니다. 나는 그들이 곧 그 계획을 시도하리라는 생각 때문에 매우 두렵습니다.
당신의 시민들에 의해 주어진 당신의 정치적 지위와 나의 쇠약, 모두 다가오는 그들과 싸우기에는 충분하지 않습니다. 우리가 가진 기사들중에는 그들과 홀로 싸우며 그 책을 찾아올 수 있는 능력을 가진 자가 하나도 없읍니다. 나는 마법의 능력이 있는 영웅이 없는 우리의 왕국은 멸망할 것이라고 믿습니다. 제발 영웅이 이땅에 나타나주기를 빌고 또 빕니다.

마법사 Morle로 부터

♣ MONSTERS (괴물들)

(Wizard Mesron과의 인터뷰에서)

많은 새로운 위험들이 Landor에서 당신을 기다리고 있다. 그러므로 지역의 정보를 얻기 위하여 적과 만나게 되면 먼저 얘기를 해보길 기대한다. 나는 사람과 괴물들에 대한 특징과 이름에 대한 정보를 가지고 있다. 예언의 방을 통하여 나와의 대화로 많은 것을 배우기 바란다.

♣ TRAVELING CREATURE (여행하는 생물)

Sovan Priest - 고대 수도원의 임원으로 항상 여행자를 도우려고 한다. 그러나 도움은 작다. 그들은 키가 크고 천옷을 입고 있으며 전투에는 그다지 뛰어나지 않다. 그러나 몸이 빨라 공격을 잘 피한다.

Gypsy Imp - 진실한 인물로 행동여하에 따라 친구가 될 수 있다. 그들은 키가 작고 발굽을 가지고 있으며 어떠한 물건이든 공정한 가격에 팔고 있다. 주의하라. 그들이 파는 칼이 당신의 등에 꽂히게 될지도 모른다.

Begger - 불쌍한 마음이 드는 방랑하는 인물로 많은 여행을 통하여 많은 지식을 가지고 있다. 그를 도와주기만 하면 그는 당신에게 반드시 댓가를 지불한다.

Troll - 트롤의 모습은 무시무시하며 9피트에 달하는 키와 초록색의 피부를 가지고 있다. 그들은 어둠속에서 보는 것 보다는 냄새로 알아낸다. 몇몇의 트롤은 대화에 응하게 되며 대화가 깨지게 되면 공격한다.

Brawn Warrior - 그들은 사랑을 가장 중요하게 여기며 그 다음으로 돈벌기, 훌륭한 전투 순이다. 승리를 위해 정신이 팔리면 그들은 상대방이 죽을 때까지 쉴새없이 공격을 하는 집념을 보인다. 그들은 종종 자기가 승리로 얻은 전리품을 가지고 다닌다.

♣ OCEAN DWELLER (바다의 거주자)

Wave Slapper - 이들은 파도가 사나운 폭풍우치는 날에 나타나며, 뱃전을 부수는 파도처럼 생겼으며, 지능은 없으며, 닥치는 대로 부수기만 하는 특성을 가지고 있으며, 살아남은 선원들의 얘기에 따르면 길고 날카로운 칼을 사용하여 큰 피해를 준다.

Mutant Carp - 이 물고기는 아마 잉어가 크게 자란 기형어인 것 같다. 4개의 긴수염을 가지고 있으며 날카로운 이빨과 강력한 턱으로 배를 사정없이 구멍을 내버린다. 수염에는 독이 있어 사람들을 죽일 수 있다. 큰 무기나 강력한 마법을 사용하여야만 효과가 있을 것이다.

Hull Bore - 이것은 머리의 뿔때문에 유니콘 바다뱀이라고 알려졌으며 강력한 바다의 괴물들 중의 하나이다. 그들은 뿔로 배에 효과적으로 구멍을 내며 침몰할 때까지 기다린다. 그러면 선원들은 그들의 맛있는 별미가 되는 것이다.

Spincer - 거대한 게의 모습으로 얕은 바다의 암초지대에 서식하며 단단한 갑옷으로 무장하고 있어 부상시키기가 매우 힘들며 육지와 바다를 통털어 가장 민첩한 행동을 하는 괴물로 알려져 있다.

♣ GRASSLAND CREATURE (초원의 생물)

Mavin - 유인원처럼 생겼으며 크고 강하며 굶주려 있다. 전투시에는 강력한 주먹을 휘두르며 그들은 단지 음식때문에 인간을 공격한다.

Snooper Slink - 몽구우스와 비슷하게 생겼으며 빨간눈을 가지고 있다. 이들은 주로 깊은 숲속에 살며 나무위나 땅위에 둥지를 틀며 전지역에서 가장 약한 동물이다.

Slasher Boar - 거대한 멧돼지처럼 생겼으며 날카로운 어금니와 쉽게 흥분하는 성질을 가지고 있으며 탐험가를 포함한 발견되는 모든 것을 먹어치운다. 어금니의 끝은 날카로와 사람을 동강낼 수도 있다. 표창같은 원시적인 무기가 돼지를 잡는데 사용된다.

Antisaur - 아직도 대륙에서 발견되며 거대한 개미와 같은 모양이다. 단단한 껍질로 둘러싸여 있으며 궁지에 몰리면 도망간다. 그러나 대부분의 경우는 큰 아랫턱 사이에서 나오는 산으로 공격한다.

Grub Snuffler - 항상 굶주린 생물로 아르마딜로에서 변형된 것으로 보인다. 그러나 아주 극단적인 굶주림이 아니라면 인간을 공격하지는 않는다.

Vipod : 계속하여 먹을 것을 찾아다니며 땅속 깊은 곳에 숨어있다가 지상에 무엇인가가 나타나면 갑자기 나타나며 적을 죽인다. 그러나 경험많은 모험가는 그가 튀어나오기 전에 그들의 위치를 발끝으로 알 수 있다.

Ramdart - 일반적인 양이 아닌 육식성으로 희생자가 보이기만 하면 빠른 속도로 달려가 날카로운 뿔로 적을 제압한다.

♣ FOREST CREATURE (숲속의 생물)

Swine Swallow - 거대하고 영리한 식육 식물로 더듬이 눈이 있어 목표물을 정확히 포착할 수 있다. 희생물이 접근하면 마비시켜 삼켜버린다.

Boll Rot - 이 동물은 이끼 뒤에 숨어있으며 뱀과 비슷하며 희생물이 조각이 나도 계속 공격을 한다.

Tanglar - 나무에서 늘어진 가지처럼 생겼으며, 보통의 가지들 뒤에 숨어 있다가 목표물이 지나가거나 아래에 있으면 공격을 하며, 전투를 하게되면 가지를 자르는데 짧은 칼이 유리하다.

Hornet Cloud - 말벌의 집단으로 조심성없는 모험가를 공격한다. 이를 피할 수 있는 가장 좋은 방법은 그들의 둥지를 건드리지 않는 방법이다.

Baboon - 소문에 의하면 부족을 이루고 산다고 전해지나 대부분의 경우 1마리와 만나게 되며 잔인하고 힘은 강하나 빨리 싫증을 내는 편이다.

♣ SWAMP DWELLER (늪의 거주자)

Ball Slime - 매우 흉칙한 괴물로 몸의 중심부에 머리가 있으며 중앙 집중 신경체계를 가지고 있다. 그들의 크기는 사람보다 크며 갑옷을 통해서도 먹을 수 있는 능력을 가지고 있다.

Carrion Creeper - 지네와 문어의 중간종이며 늪에서는 자주 발견되며 육식성으로 강력한 공격력을 가지고 있다.

Jelly Nymph - 이것이 처음 발견되었을 때는 젊은 여자가 늪에 쳐놓은 그물에 걸렸을 때이다. 절반은 Nymph이고 절반은 Slime으로 여자는 놀라서 마을 사람들에게 도움을 청했다. 범위에만 들어오면 Slime으로 얽어매며 기분이 아주 좋은 상태면 놓아주기도 한다. 그러나 그럴 확률은 대단히 낮다.

Giant Cockroach - 놀라울 정도로 거대하며 11피트에 달한다. 공격에 대항 하는 힘이 매우 강하다.

Stink Worm - 거대한 지렁이로 황산을 좋아하며 꼬리에서 중독 가스를 내 보내 먹이를 잡고 피만 빨아먹는다.

♣ MOUNTAIN CREATURE (산속의 생물)

Hurler - 유인원과 닮았으며 절벽 높은 곳에 산다. 적은 돌이나 얼음을 높 은 곳에서 던져 공격하며 귀가 무척 예민하다.

Ice Urchin - 추운지역에서 발견되며 얼음 고드름을 던지며 공격한다. 희 생자의 움직임이 멈추게 되면 내려와 먹어치운다.

Cloud Creeper - 밤에 자주 나타나며 안개나 연기같이 나타난다. 그들이 지나가는 곳에는 생명체가 사라지며 희생자들은 죽음의 안개로 피어오른다.

Spiker - 거대한 전갈의 모양으로 꼬리에서 불을 뿜으며 싸운다. 크거나 느린 무기보다는 속도가 빠른 무기가 효과적이다.

Venom Ant - 거대한 불개미로 빠른 움직임을 갖고있으며 뼈도 자를 수 있 는 턱을 가지고 있다. 독침도 죽음의 원인이 될 수 있다.

VI. CREATURES OF THE REALM OF SORCERERS

몇몇의 괴물들은 마법사의 왕국이나 그와 비슷하게 중요한 곳에 살고있다. 왜냐하면 악마들이 자기들의 구역을 지키기 위하여 강한 괴물들을 만들어 풀어놓았기 때문이다.

♣ DUNGEON DWELLER (동굴의 거주자)

매우 우수한 모험가들이 동굴에 들어갈 수 있으며 어둠속을 용기를 가지고 들어가면 적들은 더 난폭해지지만 게임의 힌트를 많이 얻을 수 있다.

Shape Shifter - 카멜레온 처럼 동굴 탐험대의 대원과 같은 모양으로 변할 수 있다.

Hell Hulk - 철갑의 발을 가지고 있으며 바위밑에서 나타난다. 탐험가들 은 동굴의 벽과 천장에서 나타나는 괴물을 보고 놀라게 된다.

Soul Secker - 부활한 방랑자로 만족할 정도의 생명의 힘을 얻었다.

Warlock - 어둡고 독립된 마법사로 그들은 강하고 우군을 두지 않는다. 그들의 마법의 힘은 어느 누구의 물건들도 무력하게 만든다.

Winsel - 희생자들을 죽인 후 조금 더 강해지기 위하여 그들의 피를 빨아먹는다.

Thunder Lizard - 거대하고 강한 파충류로 이름에서 나타나듯이 울음소리가 어둠을 가득채운다.

Mindless Drone - 목적없이 동굴을 떠돌며 만나는 상대방에게 한번은 돈을 요구한다.

Zabor - 발톱과 이빨이 날카로운 고양이와 비슷한 동물이다.

Mind Zap - 희생자의 뇌속의 각각의 뉴우런 안에 기생하다가 떨어져나오면 식물의 상태로 생활한다.

Disembowler - 개구리와 비슷하며 그의 혀에는 마비를 시키는 독이 있다.

Death Wraith : 이것의 손길이 닿으면 두려움에 떨게되며 생명 에너지가 많이 떨어진다.

Shredder Serpent - 무는 힘이 굉장하며 잘리워져도 조일 수 있는 강력한 꼬리를 가지고 있다.

Vision of Paradise - 이것과 키스를 하면 어느 누구라도 그녀와 사랑에 빠지게되며 도저히 환상에서 벗어날 수 없다.

RotaN Night - 기사 시험에 떨어진 기사들로 악마의 영광을 위하여 싸운다.

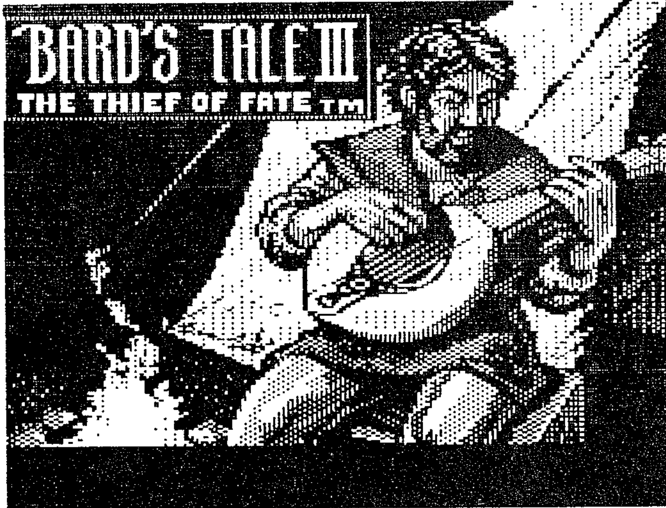
Squealer - 난폭한 집단으로 상대의 사기를 저하시킨다.

Churl Ogre - 추한 인간의 모습으로 도시에서 떠난 주민들이 동굴에 머무르게 된 것으로 알려져있으나 그 외에는 아무런 정보도 없다.

♣ THE GUARDIANS OF THE TOMBS

무덤에 대하여는 알려진 정보가 매우 적다. 직접 들어가 확인하라.

BARD'S TALE Ⅲ



THE BARD'S TALE은 1986년에 발표되어 BARD'S TALE II를 거치며 오히려 ULTIMA 시리즈를 능가하는 인기를 끌었던 ROLE PLAYING의 대표적인 게임이다. 1986년에 원제 "TALES OF THE UNKNOWN" 1987년에 "THE DESTINY KNIGHT", 그리고 이번 1988년에 3번째 작품 "THE THIEF OF FATE"으로 이어졌다. 방대한 스케일과 고도의 지식을 요구하는 BARD'S TALE은 이야기 전개에 있어서도 ULTIMA를 능가하는 뒷받침이 있다. 이 BARD'S TALE III (THE THIEF OF FATE)는 BARD'S TALE I, II와는 다른 PRODOS이지만 그 게임의 진행방법은 먼저의 게임과 같아 I, II를 해 보았던 사람은 손쉽게 할 수 있다. 처음 BARD'S TALE III에 발을 들여 놓으면 당신은 폐허로 변한 SKARA BRAE의 모습을 보게 되는데...

I. 내가 죽어 있었을 때!

나는 내가 이 중요한 문서를 끝낼 수 있도록 기도했다. 어찌되었건 간에 내가 적어놓은 이 문서를 발견하여 SKARA BRAE를 구하는 영웅이 나타날 것을 기원한다. 나는 SKARA BRAE를 단 하나의 목표로 여기고 온갖 악행을 저지르며 쳐들어온 TARJAN이라고 알려진 미친 신이 나타난 후에 이 문서를 잃어버렸다.

어떻게 그날을 설명할 수 있을까. 우리들 도시는 MANGAR를 무찌른 후 평화로운 나날을 보내며 승리를 기념했다. 건너편 세상에서 우리 도시를 구한 영웅들을 위한 연주를 위해 BARD가 도착했다. 시민들은 거리로 나와 행

복하게 춤을 추고 미래에 대한 희망을 가지고 즐거움이 가득찬 축제를 즐겼다.

MANGAR의 두목 TARJAN은 축제가 채 끝나기도 전에 쳐들어 왔다. 그의 그림자는 도시를 어둠의 구렁텅이로 빠뜨렸다. 괴물들은 SKARA BRAE의 착한 사람들을 공격했다. 시민들은 도망쳤지만 안전하게 도시를 떠나지는 못했다. TARJAN의 저주가 미치지 않은 곳이 없었다.

이 문서는 내가 아플 때 쓴 것이므로 엉망인 것을 용서하라. TARJAN은 나의 죽음을 비웃으며 SKARA BRAE가 그의 악의 정복의 시작이라고 말했다. 나는 그에게 그의 미친 계획은 영웅들에 의해 성공하지 못할 것이라고 했으나 그는 나의 말을 비웃었다. 나는 MANGAR를 물리친 영웅이 승리를 위해 다시 오리라고 믿었다. 그는 나의 목을 베는 대신 그의 보석이 박힌 칼을 나의 배에 깊게 찔렀다.

TARJAN을 막아야 한다. 누구든지 이 문서를 읽고 영웅이 되라. 이것은 대단한 모험이 될 것이다. 당신의 노력에 따라 우리 도시와 대륙의 다른 도시의 사활이 걸려있다. TARJAN과 그의 괴물들을 없애라. 그것이 성공하면 SKARA BRAE는 다시 새롭게 될 것이다.

II. 게임의 목표 (OBJECTIVES)

당신은 SKARA BRAE의 부활에 필요한 재료를 7군데의 차원을 여행하며 찾아야 한다. 그러는 중에 당신의 마지막 전투를 위한 WORD, SPELL, ITEM을 모아야 한다. EVIL ONE을 물리치는 데 성공하면 SKARA BRAE는 다시 복구될 것이다.

각각의 차원에서 살아나려면 약간의 융통성이 필요하다. 예를 들면 얼음으로 둘러싸여 있고 눈에 관한 괴물이나 얼음 여우가 나타나 당신을 공격하면 당신의 SPELL에서 특별히 유용한 SPELL이 있다. 만약 얼음으로 공격하거나 얼리려고 노력하는 것은 당신에게 도움이 되지 않는다.

게임에 임하는 동안 당신은 무슨 일에나 주의를 하면서 게임을 이끌어나가야 한다.

III. 시작하려면

먼저 당신은 THIEF OF FATE 게임을 손쉽게 하기 위한 명령어 요약 카드가 필요할 것이다. 이 명령어 요약 카드는 매뉴얼 뒤에 따로 만들어 두었다.

당신이 이 게임을 시작하면, 맨 처음 REFUGEE CAMP에 위치하고 있다는

것을 알게 될 것이다. 이 곳에서 당신은 캐릭터를 만들고 집단을 구성하는 일을 할 수 있다. 이곳에서 당신은 WILDERNESS로 나갈 수 있다.

IV. 미리 만들어져 있는 집단

처음 당신이 REFUGEE CAMP에 들어가면 당신은 이미 만들어져 있는 INTER PLAYER라고 불리우는 집단을 발견할 수 있다. 그러나 그들은 최상의 조합 상태가 아니며 이 게임의 하나의 보기에 불과한 것이다. 이들은 다양한 인종과 계급을 가지고 있으며 여러 공격 능력을 가지고 있어 유용하게 사용할 수 있다. 당신이 만약 당신의 인물을 만들고자 할 때는 명령어 요약 카드를 읽어 보아라.

V. 인물 만들기

인물을 효과적으로 창조하는 것이 게임을 성공적으로 이끄는 열쇠가 되기도 한다. 인물은 다음과 같은 순서로 만든다.

1. 성별 정하기
2. 인종 고르기
3. 인종의 특성을 보여주며 이것이 마음에 들지 않을 경우, 다시 인종을 정하는 화면으로 돌아간다.
4. 이 특성에 만족하면 계급을 선택한다.
5. 인물의 이름을 정한다.
6. 그 인물을 사용하고 싶다면 그를 집단에 합류시켜라.

* SEX (성별)

남성과 여성, 어느 쪽을 선택해도 그들의 능력에는 아무런 변화가 없다. 단지 화면에서 나타나는 그림만이 다르다.

* RACES (인종)

7가지의 종족이 있으며 이들은 I, II에서의 인종의 특징과 특별히 달라진 것은 없다.

HUMANS : 그들의 힘과 창의성은 그들을 훌륭한 생존자들 중의 하나로 만들었다. 결코 좌절하지 않는 적극성으로 그들을 어디에 써도 유용하다.

ELF (요정) : 금빛의 머리칼과 피부색을 가지고 인간보다 더 크고 더 빠르고 더 영리하다. 그러나 힘이 약하다. 그들은 마법과 전술에 뛰어난 능력을 가지고 있다.

DWARF (난장이) : 작고 뚱뚱한 종족으로 놀랄 정도로 강하고 건강하다. 그러나 지능은 조금 떨어진다.

HOBBIT (호비트:난장이) : 날쌔며 영리하다. 또한 그들은 도둑질에 일가견이 있다. 그들의 가장 즐겨하는 일은 잠긴 문 열기이다.

HALF-ELF (반요정) : 인간과 요정과의 중간 종족으로 우호적이다. 그들의 외모는 요정과 비슷하나 육체적 능력은 인간과 비슷하다.

HALF-ORC (반괴물) : ORC는 대개 악한 마법사의 부하이나 이들은 인간의 피가 섞여있기 때문에 그렇게 위험하지는 않으나 그들의 성격이 완전히 변한 것이 아니기 때문에 때로는 그들의 악한 성격이 나타날 수가 있다.

GNOME (도깨비) : DWARF와 비슷하나 그들의 생김새 때문에 더욱더 반사회적이며 그들 혼자서 공부에만 시간을 보내기 때문에 마법에 발전이 많은 편이다.

VI. 인물의 특성

당신이 인물을 만들 때, 인종의 화면 상단에 그들의 특성이 기록된다. 그것들은 당신 인물의 육체적, 정신적 능력을 가늠하는 수치이다.

STRENGTH (ST:체력) : 이것이 딸리기를 희망하는 사람은 아무도 없을 것이다. 그러나 투사들에게는 특별히 중요하다.

INTELLIGENCE (IQ:지능) : 이것이 높으면 머리가 좋다는 것이다. 마법사들이 이 점수가 높으면 보너스 마법 점수를 얻을 것이다.

DEXTERITY (DX:솜씨) : 이 점수가 높으면 높을수록 첫 공격이 명중될 확률이 높고 도둑은 이 점수가 높아야만 함정과 자물쇠를 쉽게 해체할 수 있다.

CONSTITUTION (CN:체질) : 당신의 건강도를 나타낸다. 이 점수가 높으면

당신이 죽음에 대하여 생각하기도 전에 적의 공격을 차단한다. 강한 건강을 유지하면 보너스 명중 점수가 주어진다.

LUCK (LK:행운) : 행운은 예측이 불가능하고 그들의 미래를 내다보는 것조차 힘들다. 행운을 한 가지에서 발견할 수 있다면 악마의 마법이나 함정에서 운이 좋게 벗어날 때이다.

* CLASSES (계급)

인물은 모두 그들 나름대로의 특정한 계급을 갖는다. BARD만이 아름다운 선율로 훌륭한 연주를 할 수 있듯이 여러 계급이 모여 팀을 이루어야 확실한 여행을 할 수 있다. 팀의 대원중에 도둑이나 BARD가 없다면 당신의 장례식 때에 노래를 불러 줄 사람이나 꽃을 훔칠 사람이 없어진다. 13가지의 계급이 있으나 처음에는 8가지의 계급만을 선택할 수 있다.

WARRIOR (전사) : 전투원의 왕으로 그들이 다루지 못하는 무기는 거의 없다. 처음 레벨을 얻은 후에 4레벨씩 오를 때마다 전투중의 추가공격 기회를 얻게 된다.

PALADIN (무사) : 그들은 선과 명예를 위해서만 싸우기로 그들의 성스러운 신에게 약속한 전투원으로 그들은 다른 전투원이 사용하지 못하는 몇몇의 무기를 사용할 수 있고 마법에 대한 저항력이 강하다.

HUNTER (사냥꾼) : 그들은 암살의 기술을 가지고 있다. 그들은 전투중에 가까이 접근하여 적의 생명줄이나 심장을 겨냥하여 단칼에 적을 쓰러뜨린다.

MONK (수도승) : 그들은 평범하지 않고 답답하지 않은 공격을 한다. 그는 모든 무술을 마스터하였으나 무기를 들었을 때보다는 맨주먹일 때 더 효과적인 공격을 한다. 그의 갑옷점수는 레벨이 올라갈 때마다 낮아진다(낮아져야 적의 공격을 잘 차단함).

BARD (방랑시인) : 어느 BARD든지 괴물과의 싸움보다 음악을 더 좋아하며 불을 만드는 것부터 마법 점수를 회복시켜 주는 것까지 다양한 방법을 알고있다.

ROGUE (도둑) : 이 솜씨좋은 도둑은 자물쇠를 열거나 함정을 해체하기를 좋아한다. 당신이 도둑 없이 게임을 하고자 계획했다면 많은 HIT POINT의 감소를 염두에 두어야 한다. 도둑은

또한 미지의 ITEM을 알아내는 재주도 가지고 있다. 그리고 그들은 적이 공격하기 전에 빨리 적을 공격할 수 있는 능력을 갖추고 있다. 당신은 이것을 빨리 알아야 한다. 당신의 운명이 도둑에게 달려있다는 것을.

CONJURER : 부상자를 치료하거나 불이나 빛등 물리적 현상을 만들어낸다.

MAGICIAN : 칼에 마법을 건다든가 적을 돌로 만든다든지 하는 물체의 성질을 바꾸는 주문을 윈다.

SORCERER : 환영을 만들 수 있는 계급이다. 새로 만들어지는 인물은 될 수 없다. 앞의 두 계급에서 최소한 3레벨 이상이 되어야 한다.

WIZARD : 왕국의 소문으로는 이 계급이 강력한 괴물이나 초자연적인 물체를 부를 수 있다고 전해진다.

ARCHMAGE : 모든 마법을 익히고 있으며 그가 있으면 생존에 대해 걱정할 필요는 없다.

GEOMANCER : BARD'S TALE III의 새로운 계급이다. 전투원 중에 마법의 인생으로 바꾸고자 할 때 될 수 있는 한 계급으로 갑옷과 무기는 모두 사용할 수 있으나 각 계급의 특징적인 특성은 모두 잃는다. 예를 들면, BARD는 그의 노래를 잃고, HUNTER는 단칼에 적을 죽이는 그의 능력이 없어진다.

CHRONOMANCER : 이 계급은 다른 차원으로 이동할 때 필요하다. 모든 마법을 3레벨이상 익혀야 이 계급이 될 수 있다. 한번 이 레벨이 되면 이전에 배운 마법은 모두 잊어버린다. 그러나 이 CHRONOMANCER가 게임을 하는데 없어서는 안 될 존재로 다른 차원으로의 이동은 이 계급만이 할 수 있다.

VII. REFUGEE CAMP로부터의 조언 - 인물

* 1레벨의 인물은 잃더라도 다시 만들면 된다. 그러나 레벨 3에 이르면 정기적으로 디스켓을 BACK-UP 시켜두어라.
* 당신이 좋아하는 인물이 죽었다면 당신은 마법을 이용하여 부활시키는 방법, 또는 SHRINE에 찾아가 금을 주고 회생시키는 방법이 있다. 그리고 컴퓨터를 껐다가 켜 다시 BOOT시키는 방법이 있다(그러나 그 이후에 얻은 경험점수와 금은 잃는다.). 또는, 당신의 인물 디스켓에서 그 인물을 삭제하고 백업디스켓에서 그 인물을 전송해 오는 것이다.
* 인물의 특성이 만들어질 때 16, 17, 18은 크게 다를 수가 있다. 예를

들면 '높은 DEXTERITY는 보너스의 방어력과 첫공격의 능력을 주며 LUCK은 실수로 함정을 건드렸을 때 살아남을 수 있게 하며 CONSTITUTION은 HIT POINT를 추가시킨다. 그리고 높은 INTELLIGENCE는 마법사에게 보너스의 마법 점수를 준다.

* 많은 종족들이 그들만의 뛰어난 능력을 가진다. 체력이 뛰어난 마법사보다는 지적 능력이 뛰어난 마법사가 더 유용하다.
* SORCERER를 잘 사용하라. 강력한 괴물을 손쉽게 해치우기도 한다. ROGUE도 그러한 능력을 가지고 있으나 그림자 속에 숨었을 때만 가능하다. MONK는 6레벨만 넘어서면 모든 계급을 통털어 가장 뛰어난 전투원이 된다.
* 당신은 항상 특별한 대원을 포함시켜 당신의 집단을 돕게 하라.
* 마법 지대를 조심하라. 당신 신체의 변화를 눈여겨 살필 필요가 있다.

VIII. 인물의 화면 표시

게임을 하는 동안 당신은 언제나 인물을 불러내 그의 자세한 모든 상태를 볼 수 있다. 단지 그의 숫자 키만 눌러주면 된다. 첫 화면은 다음과 같다.

* LEVEL : 인물의 가장 중요한 가치로 그의 행동을 지배한다. 모든 새로운 인물은 레벨 1에서 시작한다. 경험이 늘어나면 레벨을 높일 수 있다.
* SEX, RACE, CLASS, ATTRIBUTE VALUE : 당신이 인물을 만들 때 정한대로 표시된다.
* SPELL POINT : 마법을 사용하는 인물만이 표시된다. 마법을 사용할 수 있는 정도를 나타낸다. 예를 들면 최고 점수가 20이고 당신의 현재 점수가 18점이면 거의 최고 점수의 양을 가지고 있으나 3점까지 떨어지면 주문을 외울 수 있는 힘이 적으므로 다시 회복될 때까지 기다려야 한다. 회복이 되려면 햇빛을 쪼이면 된다. 그러므로 밤이나 동굴에서는 회복되지 않는다. 그래서 그곳에서는 마법의 물건이나 BARD의 노래로 회복시켜야 한다.
* EXPERIENCE : 전투에 많이 참가할수록 얻는 경험점수는 많아진다. 레벨을 올리는데 중요한 역할을 한다. 레벨을 올리려면 REVIEW BOARD의 OLD MAN에게로 가 보아라. 레벨을 올려주기도 하며 레벨을 올리는데 필요한 경험점수도 알려준다.

* GOLD : 적을 죽이면 얻게되며 금은 REVIEW BOARD에서, 음료를 마실 때나 정보를 얻기위한 뇌물로 사용된다. 장비를 구입하는데 사용하지는 못한다 (TARJAN이 GARTH의 무기 상점을 그의 주문으로 모두 못하게 만들었다.). 기본적인 무기는 갖추고 시작하며 많은 물건들을 얻을 수 있을 것이다.
* POOL GOLD : P를 누르면 그에게로 금을 전부 모은다.
* TRADE GOLD : 금을 원하는 사람에게 원하는 양만큼 전해준다.
* INVENTORY : 다음 화면에서 나타나며 그가 가지고 있는 물건을 표시한다.
* SPECIAL INFORMATION : 3번째 화면으로 그 인물만의 특별한 능력을 표시한다. 모든 인물이 이 화면을 가지고 있는 것이 아니다.

IX. 화면 표시

항상 화면에 나타나 있는 상태로 인물의 이름과 다음과 같은 것들이 표시된다.

* ARMOR CLASS (AC:갑옷상태) : 적의 공격을 방어할 수 있는 정도를 나타낸다. 아무 장비도 없고 DEXTERITY가 DEXTERITY가 낮다면 10정도이나 장비와 마법, 노래 등으로 낮아질 수가 있다. BARD'S TALE II와는 달리 -40이하로도 내려갈 수 있다.
* HIT POINT : 죽음에 이르기까지 남아 있는 그의 명중점수를 표시한다.
* CONDITION (COND:상태) : 현재 가지고 있는 명중점수를 표시한다. 자세히 살피며 게임을 진행하라.
* SPELL POINT (SpPt) : 남아있는 마법 점수를 나타낸다. 만약 마법 점수가 고갈되었다면 당신은 괴물이 나타나지 말라고 기도하라.

X. 특수 대원 (SPECIAL CHARACTER)

당신의 여행중에 만나거나 당신이 마법으로 불러내는 괴물들을 합류시킬 수 있다. 그들의 공격방법은 그들 스스로가 정하고 환영은 믿지 못하면 나타나지 않으며 괴물들은 특별한 이유없이 적대적으로 돌변하여 대원들을 공격할 수 있다. 죽은 특별한 대원은 정규대원에 의해서 부활될 수도 있고

치료를 받을 수도 있다. 특별대원은 물건을 운반할 수는 있지만 그 물건을 사용할 수는 없다.

XI. 레벨 올리기 (MOVING UP IN LEVELS)

새로운 인물은 1레벨부터 시작되며 모험과 전투를 거쳐 경험점수를 얻어 레벨을 올린다. 레벨이 높아지면 마법 사용자는 마법 점수를 얻고 전투원은 전투의 기술을, 도둑은 함정 해체 능력과 여러 기술을 더욱 성숙하게 한다. 레벨을 올리려면 REVIEW BOARD의 OLDMAN을 찾아가라. 마법사용자는 레벨의 증가에 따라 SPELL LEVEL이 올라간다. 이 레벨은 계급의 변신의 중요한 역할을 한다.

EXPERIENCE LEVEL	SPELL LEVEL
1,2	1
3,4	2
5,6	3
7,8	4
9,10	5
11,12	6
13 LEVEL 이상	7

새로운 계급으로 변신하면 경험점수는 0으로 되며 그의 모든 특성은 변하지 않는다. 계급의 변화는 건너뛰지 않으며 신중하게 생각하라.

XII. 장소들 (PLACES)

왕국이 무너져 폐허가 되었지만 몇몇의 장소가 남아있다.

* REFUGEE CAMP (피난 캠프)

한 때는 모험가 조합 (ADVENTURE'S GUILD)이라고 불리는 여행자들의 고향이었다. 오랜 길을 걸어온 여행자들이 발걸음을 쉬고 목을 축이며 그들의 얘기를 하기 위해 들르던 곳이다. 지금은 SKARA BRAE에 전염병이 만연하여 폐허가 되었다. 그래서 이 피난캠프에서 대신 여행자들을 모은다. 물론 예전보다는 훨씬 못하지만 그때와 같은 역할을 한다.

* SCRAPWOOD TAVERN (스크랩우드의 술집)

자! 건배. 이곳은 이 근처의 단 하나 뿐인 술집이다. 당신의 술병에 술을 채우기를 원할 수도 있다. 술집이 없는 지역에서 BARD의 목을 축이기 위해 술병을 가지고 다니는 것이 중요하다. 이곳에서 바텐더에게 여러가지를 물어볼 수 있다.

* MAPPING (지도 그리기)

BARD'S TALE III에서는 지도를 그리는데 시간을 낭비하지 않아도 된다. AUTO MAP이 당신의 수고를 덜어준다. 당신이 옥외에 있다면 시간과 대략적인 위치를 알려주고 동굴안에 있을 때는 당신의 위치를 지도를 통해 보여주며 당신이 지나온 길을 나타낸다. 사용 명령어는 ?이다. 뒤에 명령어를 자세히 설명하겠다.

미로를 여행하다보면 MAGIC MOUTH라는 것이 있는데 힌트를 준다. 미로는 마법의 물건과 마법회복 지역을 포함하고 있다. 게다가 당신이 살아남으려면 지도를 잘살펴 비밀문이나 방을 발견하라.

* 더이상의 장소들 (PLACES NO MORE)

당신이 만약 BARD'S TALE I이나 II를 해 보았다면 당신은 CASINO, ROSCOE'S ENERGY EMPERIOR, TEMPLES, GARTH'S EQUIPMENT SHOPPE, BEDDER'S BANK를 기억할 것이다. 그러나 도시가 파괴되어 가는 동안 모든 상점은 문을 닫았다. 이것은 당신의 생활을 누구의 도움없이 하라는 것을 의미한다.

* REVIEW BOARD

이집은 당신의 모험 결과에 따라 레벨을 올려주는 곳이다. 어두웠던 시절동안 도망가거나 숨어 있다가 지금은 노인이 혼자 앉아서 당신의 모험에 도움을 준다. 처음에 그의 얘기를 귀담아 들어라. 당신 모험의 목표를

정할 수 있을 것이다.

XIII. 장소에 대한 REFUGEE CAMP의 조언

* 당신의 첫모험은 SKARA BRAE의 MAD GOD동굴에서 한다. 이곳에서 당신은 전투, 마법의 방법을 익혀라.
* 어딘가에 위치하고 있는 함정을 피하려면 의심나는 곳에서 TRZP 마법을 써라.
* 새로운 동굴에 들어가려면 모든 인물을 최상의 상태로 만들어놓은 이후에 도전하라.

XIV. COMBAT SYSTEM (전투 시스템)

전투에 임하는 당신의 목적은 당신의 경험점수를 올리는 일이다. 경험점수는 당신의 레벨을 상승시키며 레벨이 상승해야 당신의 탐험이 순조로워진다.

당신의 육체적 공격은 10'를 넘지 못하며 당신이 싸우고자 한다면 접근해야 한다. 그러나 조심해야만 한다. 당신이 접근하는 순간에 그들의 사정거리 안에 들어가면 먼저 공격을 당한다.

ATTACK FOES : 앞줄의 4명만이 공격할 수 있다. 근접한 적만 공격한다.
DEFEND : 1 라운드동안 아무 행동도 없이 방어만 한다.
PARTY ATTACK : 당신의 집단중에 변심한 인물을 공격한다.
CAST A SPELL : 마법사가 주문을 외운다. 주문 기호를 넣어야 하며 특별한 경우에 목표를 지정해 주어야 한다.
USE AN ITEM : 마법의 물건이나 미사일 무기를 사용한다.
BARD SONG : BARD가 음악을 연주한다.
HIDE IN SHADOW : 도둑이 전투를 피하기 위하여 그늘 속으로 숨는다. 그의 이같은 행동은 사정거리안의 적의 뒤로 숨어 공격하기 때문에 치명적인 공격을 할 수 있다.

전투중 죽게되면 맨 뒷줄로 이동된다. 전투의 SCROLLING SPEED를 조절할 수 있다. 명령어 요약 카드를 보아라.

* 전투에 대한 조언

"Not again!" you moan as you face 2 Magic-eaters (10').

Will your gallant band choose to:
Fight bravely
Run away

Magic-eaters

Character	AC	Hits	Cond	SpPt
1 Ironpants	-31	7270	7137	0
2 Greenbolt	-22	7245	7112	0
3 Shadow	-23	7266	7133	0
4 Gwendolyn	-9	7268	7135	0
5 Morganna	-18	7955	7822	6884
6 Runeflinger	-16	7336	7203	6529
7 Wicked Lurker	-10	Dead	0	0

체력이 상당히 중요하다. 높은 체력의 인물은 적에게 두려움을 주고 약한 인물은 적의 첫공격에도 버티기가 힘들다.

방어 계수는 낮을수록 좋은 것이다. 마법이나 시인의 노래로 방어 계수가 더 낮아지기도 한다.

괴물이 두 그룹이상 나타났을 때는 먼저 마법사를 사용하며 모두 없애지 못할 경우, 적의 마법으로부터 방어할 주문을 외워라.

일반적으로 괴물이 하나만 남아있는 집단은 그것이 특별히 강력한 괴물이 아니면 뒤에 공격하도록 하라. 그리고 대원들이 강할 때 그것을 공격하라.

많은 UNDEAD괴물은 경험레벨을 감소시키고 인물이 빨리 늙게 하기도 하며 돌로 변하게 하기도 한다. 그들은 특별히 주의하고 빨리 없애라.

미사일 무기를 많이 준비해 두어라. 적의 뒤에 숨어 있는 적을 공격한다.

Each character receives 567 experience points for valor and battle knowledge, and 114 in gold.

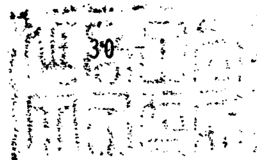
Treasure!

Character	AC	Hits	Cond	SpPt
1 Ironpants	-29	7642	7489	0
2 Greenbolt	-20	7441	7288	0
3 Shadow	-21	7446	7293	0
4 Gwendolyn	-7	7463	7310	0
5 Morganna	-16	8157	8004	7329
6 Runeflinger	-14	7580	7427	7410
7 Wicked Lurker	-8	Dead	0	0

XV. ITEMS AND EQUIPMENT (물건과 장비)

12개의 물건을 가지고 다닐 수 있다. 물건들은 무기, 방패, 갑옷, 투구, 장갑, 악기, 마법의 조각상, 링과 지팡이가 있다. 다른 타입의 물건은 계속 지참할 수 있으나 같은 종류의 물건을 두개 이상 장비할 수 없다.

100여개 이상의 물건이 발견되므로 모두 가지고 다닐 수 없다. 모험을 진행할 때 몇 개의 물건은 지참해야 한다. 당신이 무엇인가를 떨어뜨릴 때



는 신중을 기해야 한다. 치명적이 될 수도 있다.

모험을 진행하는 동안 많은 마법의 물건들이 발견된다. 마법의 무기는 적에게 추가 피해를 입히며 마법의 열쇠는 특별한 지역으로의 출입에 필요하다. 게임을 끝내려면 많은 물건이 필요하고 특별한 인물만이 사용할 수 있는 물건이 있다.

* 물건에 관한 조언

- 저주받거나 나쁜 물건은 없으나 불필요한 무기는 있다.
- 물건들 중에는 특별한 계급에서 유용한 경우가 있다.
- 여유 공간을 두어 중요한 물건을 발견하고도 가지지 못하는 경우가 생기지 않게 하라.
- 중요하거나 강한 무기를 얻었을 때는 세이브시켜라.
- 미확인된 물건은 도둑과 마법에 의해서만 확인될 수 있다.

XVI. MAGIC USER (마법사)

마법이 없다면 당신의 모험을 끝낼 수 없다. 그러나 마법이 만병 통치약은 아니다. 마법 무효 지대에서는 단순한 칼싸움이 효과적이다.

XVII. BOOK OF SPELLS (마법의 책)

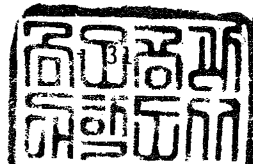
보는 방법은 BARD'S TALE I이나 II와 같으므로 그것을 참고하기로 하고 간단히 이 표를 보는 방법과 주문을 설명하겠다.

설명방법 : 기호 (주문의 원이름), 소요되는 마법점수, 제한거리, 지속시간
주문의 간략한 설명

* CONJURER SPELL

LEVEL 1

MAFL (MAGIC FLAME)2, VIEW, MEDIUM
작은 횃불이 나타나서 앞길을 밝혀준다.
ARFI (ARC FIRE)3, 1FOE/10', N/A



손가락에서 불꽃이 나와 적에게 1-4점의 피해를 준다. · CONJURER의 레벨이 여기에 곱해진다.
TRZP (TRAP ZAP)2, 30', N/A
30피트 이내의 함정을 해체한다.

LEVEL 2

FRFO (FREEZE FOES)3, GROUP, COMBAtT
적들을 마법으로 묶어 행동을 느리게 하여 명중시키기 쉽게 한다.
MACO (KIEL'S MAGIC COMPASS)3, N/A, MEDIUM
마법의 나침판이 나타나 대원들이 향하고 있는 방향을 가르킨다.
WOHL (WORD OF HEALING)4, CHAR, N/A
4-16점의 명중 점수를 복구한다.

LEVEL 3

LERE (LESSER REVELATION)5, VIEW, LONG
마법의 빛이 앞길을 밝혀준다. 비밀문도 찾을 수 있다.
LEVI (LEVITATION)4, PARTY, SHORT
중력을 줄여 대원들이 함정 위로 떠서 지나가거나 PORTAL을 통해 오르내리게 해준다.
WAST (WARSTRIKE)5, GROUP/20', N/A
손가락에서 에너지가 발사되어 적에게 5-20점의 전기적 충격을 준다.

LEVEL 4

INWO (ELIK'S INSTANT WOLF)6, CHAR, N/A
강력한 늑대를 대원에 합류시킨다.
FLRE (FLESH REATORE)6, CHAR, N/A
10-40점의 피해를 복구하며 미치거나 독에 중독된 대원을 치료한다.

LEVEL 5

GRRE (GREAT REVELATION)7, VIEW, LONG
LERE와 같으나 더 넓은 지역을 비추며 지속시간이 더 길다.
SHAP (SHOCK SPHERE)7, GROUP/30'/, N/A

전기 에너지가 가득찬 공이 적을 둘러싸 10-40점의 피해를 준다.

LEVEL 6

FLAN (FLESH ANEW)9, GROUP, N/A
FLRE와 같으나 전대원에게 작용한다.
MALE (MAJOR LEVITATION)8, PARTY, INDEF
LEVI와 같으나 마법 무효지대 때문에 사라지기 전까지는 작용한다.
REGN (REGENERATION)12, CHAR, N/A
한 대원의 피해를 완전히 회복시킨다.
APAR (APPORT ARCANE)15, PARTY, N/A
동굴내의 대원을 장거리 이동시킨다.
FAFO (FAR FOE)18, GROUP, N/A
적을 30피트 밖으로 밀어낸다. 최대 90피트까지.
INSL (ELIK'S INSTANT SLAYER)12, PARTY, N/A
SLAYER(암살자)를 불러낸다. 암살자가 무엇인가를 알려면 그를 한번 불러보아라.

* MAGICIAN SPELLS

LEVEL 1

VOPL (VORPAL PLATING)3, CHAR, COMBAT
대원의 무기에서 마법에너지가 나와 적에게 2-8점의 피해를 추가시킨다.
QUFI (QUICK FIX)3, CHAR, N/A
인물의 명중점수를 8점 올린다(단, 최대가능 점수를 얻지는 못한다).
SCSI (SCRY SITE)2, PARTY, N/A
동굴이나 황야에서 위치를 가르쳐 준다.

LEVEL 2

HOWA (HOLY WATER)4, 1FOE/10', N/A
손가락에서 성스러운 물이 분사되어 적이나 초자연적인 존재에게 6-24점의 피해를 준다.
MAGA (MAGE GAUNTLETS)5, CHAR, COMBAT

대원의 손 또는 무기를 강하게 만들어 적의 피해를 4-16점 증가시킨다.

AREN (AREA ENCHANT)5, 30', SHORT
계단을 향하고 있을 경우, 30피트 이내이면 동굴벽이 알려준다.

LEVEL 3

MYSH (YBARRA'S MYSTIC SHIELD)6, PARTY, MEDIUM
대원 앞의 공기가 강철처럼 단단한 투면 방패가 되어 함께 전진한다.
OGST (OSCON'S OGRESTRENGTH)6, CHAR, COMBAT
지정된 대원에게 ELIK'S OGRE의 힘을 부여하며 전투동안 지속된다.
STFL (STARFLARE)6, GROUP/40'/, N/A
적 주위의 공기에 불을 붙여 10-40점의 피해를 입힌다.

LEVEL 4

SPTO (SPECTRE TOUCH)8, 1FOE/70', N/A
하나의 적에게서 15-60점을 빼버린다.
DRBR (DRAGON BREATH)7, GROUP/30', N/A
하나의 적집단에 불을 뿜어 11-40점의 해를 입힌다.

LEVEL 5

ANMA (ANTI-MAGIC)8, PARTY, COMBAT
적의 마법을 땅속으로 사라지게 한다. 피해없이 탈출하거나 적의 환영에 속지않게 하며 DRAGON BREATH같은 마법의 불로부터 보호해준다.
GIST (GIANT STRENGTH)10, PARTY, INDEF
대원들의 힘을 증가시켜 공격 능력을 10점 증가시킨다.

LEVEL 6

PHDO (PHASE DOOR)10, WALL, 1MOVE
1번의 이동동안 벽이 사라지게 한다.
YMCA (YBARRA'S MYSTICAL COAT)10, PARTY, INDEF
MYSH와 같지만 지속 시간의 제한이 없다.

LEVEL 7

REST (RESTORATION)12, PARTY, N/A
모든 대원들을 최상의 상태로 회복시킨다. 미쳤거나 중독된 대원도 치료한다.
DEST (DEATHSTRIKE)14, 1FOE/10', N/A
하나의 적을 바로 죽이는 것과 같다.
ICES (ICE STORM)11, GROUP/50', N/A
적에게 얼음조각을 발사하여 20-80점의 피해를 준다.
STON (STONE TO FLESH)20, CHAR, N/A
돌로 변한 대원을 정상적으로 고친다.

* SORCERER SPELLS

LEVEL 1

MIJA (MANGAR'S MIND JAD)3, 1FOE/40'/, N/A
하나의 적에게 에너지 공격으로 2-8점의 피해를 입히며 여기에 마법사의 레벨이 곱해진다.
PHBL (PHASE BLUR)2, PARTY, COMBAT
대원들이 적의 눈에 흔들리고 어지럽게 만들어 공격 능력을 저하시킨다.
LOTR (LOCATE TRAPS)2, 30', SHORT
마법사의 감각을 향상시켜 30피트 앞의 함정을 찾아내게 한다.

LEVEL 2

DISB (DISBELIEVE)4, PARTY, N/A
공격해오는 환영의 정체를 알아내 사라지게 한다.
WIWA (WIND WARRIOR)5, PARTY, N/A
환영을 만들어 함께 싸우게 한다 (죽거나 적이 눈치챌 때까지 계속된다.).
FEAR (WORD OF FEAR)4, GROUP, COMBAT
하나의 적집단을 공포에 떨도록 만들어 공격능력을 저하시킨다.

LEVEL 3

WIOG (WIND OGRE)6, PARTY, N/A
ELIK'S OGRE와 비슷하나 환영이다.
INVI (KYLEARAN'S INVISIBILITY SPELL)6, PARTY, N/A
전대원을 거의 보이지않게 한다.
SESI (SECOND SIGHT)6, 30', MEDIUM
마법사의 감각을 향상시켜 앞에 있는 모든 함정과 속임수를 감지해낸다.

LEVEL 4

CAEY (CAT EYES)7, VIEW, INDEF
전대원이 시간제한없이 어둠을 볼 수 있다.
WIDR (WIND DRAGON)12, PARTY, N/A
붉은 용의 환상을 만들어 합류시킨다.

LEVEL 5

DIIL (DISRUPT ILLUSION)8, ALL FOES, COMBAT
대원속의 환영을 쫓아내고 새로운 환영에도 속지않게 한다.
MIBL (MANGER'S MIND BLADE)10, ALL FOES/30'/, N/A
유효거리 이내의 모든 적을 에너지 폭발로 공격하여 25-100점의 피해를 준다.

LEVEL 6

WIGI (WIND GIANT)11, PARTY, N/A
폭풍 거인의 환영을 만들어 합류시키고 바람으로 싸우게 하라.
SOSI (SORCERER SIGHT)11, 30', INDEF
SESI와 같으나 시간 제한이 없다.

LEVEL 7

RIME (RIMEFANG)20, ALL FOES/40', N/A
얼음의 냉기로 적들을 얼린다. 50-200점의 피해를 준다.

WIHE (WIND HERO)16, PARTY, N/A
영웅의 환영을 만들어 합류시킨다.
MAGM (MAGE MAELSTORM)40, GROUP, N/A
마법을 사용하는 적이나 그들을 따르는 괴물들을 공격하여 60-240점의 피해를 입힌다. 그러나 이것은 환영이므로 적이 믿지않으면 아무 변화가 없다.
PREC (PRECLUSION)50, ALL FOES, N/A
적들이 어떤 다른 괴물을 불러내려는 것을 방해한다.

* WIZARD SPELLS

LEVEL 1

SUEL (SUMMON ELEMENTAL)10, PARTY, N/A
우주의 기본요소 불을 만들어 대원에 합류시킨다.
FOFO (FANSKAR'S FORCE FOCUS)11, GROUP/10', N/A
하나의 적에게 중력 에너지로 공격하여 25-100점의 피해를 입힌다.

LEVEL 2

PRSU (PRIME SUMMONING)14, PARTY, N/A
강력한 망령을 불러내 대원에 합류시킨다.
DEBA (DEMON BANE)11, 1FOE/30', N/A
하나의 적을 공격하여 100-400점의 피해를 입힌다.

LEVEL 3

FLCO (FLAME COLUMN)14, GROUP/30', N/A
불꽃의 폭풍을 만들어 한 적 집단에게 22-88점의 피해를 준다.
DISP (DISPOSSES)12, CHAR, N/A
미친 대원을 정상으로 회복시킨다.

LEVEL 4

HERB (SUMMON HERB)13, PARTY, N/A
HERB를 불러내 대원을 돕게 한다. 그러나 오래 돕지는 않는다.

ANDE (ANIMATE DEAD)14, CHAR, COMBAT
죽은 인물이 산 것과 똑같은 능력을 나타낸다.

LEVEL 5

SPBI (BAYLOR'S SPELL BLIND)16, 1FOE, N/A
적의 마음을 돌려 대원으로 합류시킨다.
SOWH (STORAL'S SOUL WHIP)13, 1FOE/70', N/A
적 하나를 정신력으로 공격하여 50-200점의 피해를 준다.

LEVEL 6

GRSU (GREATER SUMMONING)22, PARTY, N/A
PRSU와 같으나 더 강한 점령이 나타난다.
BEDE (BEYOND DEATH)18, CHAR, N/A
죽은 인물을 다시 부활시킨다.

LEVEL 7

WIZW (WACUM'S WIZARD WAR)16, GROUP/50', N/A
하나의 적집단에게 50-200점의 피해를 준다.

* ARCHMAGE SPELLS

LEVEL 1

HAFO (OSCON'S HALTFOE)15, ALL FOES, 1 ROUND
이 주문이 성공하면 적은 1 ROUND동안 공격을 실패하게 된다.
MEME (MELEE MEN)20, GROUP, N/A
멀리 떨어져 있는 적을 10피트까지 끌어들인다.

LEVEL 2

BASP (BATCH SPELL)28, PARTY, MISC
GRRE, YMCA, SOSI, MALE, MACO가 함께 작용한다.

LEVEL 3

CAMR (CAMARADERIE)26, PARTY, N/A
대원으로 있다가 적이 되어 버린 괴물을 꼼짝못하게 한다. 단, 확률은 50%이다.

LEVEL 4

NILA (FANSKAR'S NIGHT LANCE)30, GROUP/60', N/A
한 집단의 괴물에게 얼음 미사일을 발사하여 100-400점의 피해를 입힌다.

LEVEL 5

HEAL (HEAL ALL)50, PARTY, N/A
모든 대원을 치료한다. 죽은 자, 미친 자, 돌로 변한자, 독에 중독된 자들을 최상의 상태로 만들어준다.

LEVEL 6

BRKR (THE BROTHERS KRINGLE)60, PARTY, N/A
크링글 형제가 나타나 대원에 합류한다.

LEVEL 7

MAMA (MANGAR'S MALLET)80, ALL FOES/90', N/A
200-800점의 뼈가 부서질듯한 고통을 준다.

* CHRONOMANCER SPELLS

CHRONOMANCER는 차원과 차원을 이동하는 주문을 알고있는 대원들중에 반드시 필요한 인물이다. 또한 그들은 몇 개의 공격적인 SPELL을 알고 있다.

LEVEL 1

VITL (VITALITY)12, CHAR, N/A
4-8점의 피해를 회복시킨다. 마법사의 레벨이 여기에 곱해진다.
ARBO (ARBORIA)10, PARTY, N/A
ARBORIA로 대원들을 이동시킨다.
ENIK (EXIT NOW THAT I KNOW)10, PARTY, N/A
ARBORIA에서 WILDERNESS로 대원들을 이동시킨다.

LEVEL 2

WIFI (WITHERFIST)20, GROUP/20', N/A
적의 발밑에서 거대한 주먹이 나와 300-600점의 피해를 입힌다.
COLD (FROST FORCE)20, GROUP/80', N/A
적에게 죽음의 추위를 주어 50-400점의 피해를 입힌다.
GELI (GELIDIA)15, PARTY, N/A
GELIDIA로 대원들을 이동시킨다.
ECUL (EXIT CAREFULLY UNDER LUCK)15, PARTY, N/A
GELIDIA에서 WILDERNESS로 대원들을 이동시킨다.

LEVEL 3

GOFI (GOD FIRE)25, GROUP/80', N/A
성난 신이 보낸 빨간 불로 60-240점의 충격으로 적을 구워버린다.
STUN (STUN)30, ALL FOES, N/A
높은 전압의 전기적 충격으로 50-200점의 피해를 준다.
LUCE (LUCENCIA)20, PARTY, N/A
LUCENCIA로 이동시킨다.
ILEG (IF LEAVING EXIT GINGERLY)20, PARTY, N/A
LUCENCIA에서 WILDERNESS로 이동시킨다.

LEVEL 4

LUCK (LUCK CHANT)45, PARTY, COMBAT
공격과 수비의 기회를 높여 8점의 추가점을 얻는다.
FADE (FAR DEATH)50, 1FOE/30', N/A
멀리 있는 적을 죽게 한다.
KINE (KINESTIA)25, PARTY, N/A

KINESTIA로 이동시킨다.

OBRA (OH BETTER RUN AWAY)25, PARTY, N/A
KINESTIA에서 WILDERNESS로 이동시킨다.

LEVEL 5

WHAT (IDENTIFY)60, 1 OBJECT, N/A
무슨 물건인가를 밝혀낸다.

OLAY (YOUTH)60, 1CHAR, N/A
늙음을 치료한다.

OLUK (TENEBROSIA)30, PARTY, N/A
TENEBROSIA로 이동시킨다.

ECEA (EVERYONE CAN EXIT ALREADY)30, PARTY, N/A
TENEBROSIA에서 WILDERNESS로 이동시킨다.

LEVEL 6

GRRO (GRAVE ROBBER)65, 1CHAR, MISC
죽은 대원을 살리고 그를 완전히 회복시킨다.

FOTA (FORCES OF TARJAN)70, ALL FOES, MISC
WIFI와 모래 폭풍이 적을 두 번 공격한다.

AECE (TARMITA)35, PARTY, N/A
TARMITA로 이동한다.

KULO (KICK US LAMELY OUT)35, PARTY, N/A
TARMITA에서 WILDERNESS로 이동시킨다.

LEVEL 7

SHSH (SHADOW SHIELD)60, PARTY, INDEF
회색 그림자가 대원 주위에 깔려 당신의 방어 계수를 4점 낮춘다.

FAFI (FATAL FIST)100, ALL FOES, N/A
적에게 중력으로 400-1500점의 피해를 입힌다.

EVIL (MALEFIA)50, PARTY, N/A
MALEFIA로 이동시킨다.

LIVE (LIVE TO TELL ABOUT IT)50, PARTY, N/A
MALEFIA에서 WILDERNESS로 이동한다.

* GEOMANCER SPELLS

GEOMANCER는 전투원같이 무기를 사용하며 많은 공격적 마법을 사용할 수 있다. GEOMANCER가 되려면 당신은 특별한 위치를 찾아야 한다.

LEVEL 1

EADA (EARTH DANGER)5, GROUP/40', N/A
성스러운 단검을 가지고 적을 벤다. 200-800점의 피해를 준다.
EASO (EARTH SONG)5, LEVEL, N/A
지뢰 지역을 떠서 피하게 한다.
EAWA (EARTH WAND)8, LEVEL, N/A
이 레벨 전체에 TRZP마법을 작용시킨다.

LEVEL 2

TREB (TREBUCHET)10, ALL FOES, N/A
모든 적에게 불꽃을 뿜어 150-600점의 피해를 입힌다.
EAEL (EARTH ELEMENTAL)15, PARTY, N/A
EARTH ELEMENTAL을 불러 합류시킨다.
WAWA (WALL WARP)15, WALL, MISC
대원들이 이곳을 떠나기 전까지 PHDO가 작동한다.

LEVEL 3

ROCK (RETRIFY)18, 1FOE/60', N/A
60피트 밖의 적을 단단한 돌로 만든다.
ROAL (ROSCOE'S ALERT)20, LEVEL, N/A
위치하고 있는 레벨에 마법 무효지대를 발견한다.

LEVEL 4

SUSO (SUCCOR SONG)20, LEVEL, N/A
위치하고 있는 레벨에 육체 회복 지역을 찾아낸다.
SAST (SANDSTORM)25, ALL FOES, N/A
모래 폭풍이 적을 강타한다.

LEVEL 5

SANT (SANCTUARY)30, LEVEL, N/A
마법 회복 지역을 찾는다.
GLST (GLACIER STRIKE)40, 1FOE/90', N/A
얼음 석순을 발사하여 400-1600점의 피해를 입힌다.

LEVEL 6

PATH (PATHFINDER)40, LEVEL, N/A
대원이 위치하고 있는 간단한 지도를 보여준다.
MABA (MAGMA BLAST)50, GROUP/50', N/A
뜨겁고 두려운 마그마를 적의 단체에게 뿜어 300-1200점의 피해를 준다.

LEVEL 7

JOBO (JOLT BOLT)60, ALL FOES, N/A
전기적 충격을 주어 400-1600점의 피해를 준다.
EAMA (EARTH MAW)80, GROUP/50', N/A
적의 발밑에 구멍을 뚫어 그들을 빠지게 한다.

* MISCELLANEOUS SPELLS

마법사만이 사용할 수 있고 사용하려면 그 주문을 배워야 한다. 찾아보도록.

GILL (GILLES GILLS)10, PARTY, MEDIUM
물속에서 숨을 쉴 수 있게 한다.
DIVA (DIVINE INTERVENTION)250, ALL FOES, MISC
여러 주문을 외운다. 1)환영을 실제 인물로 변화시킨다. 2)나이를 제외한 인물을 치료한다. 전투 중에는, 1)방어 계수를 낮춘다. 2)당신의 공격 능력을 8점 가량 높인다. 3)MANGAR'S MALLET 주문을 외운다.
NUKE (GOTTERDAMURUNG)150, ALL FOES, N/A
가장 강한 공격 마법으로 2000점의 피해를 준다.

XVIII. 방랑 시인의 노래 (THE BARD SONG)

BARD는 8개의 노래를 할 수 있다. 그러나 시작시에는 6가지의 노래밖에 할 수 없다. 그러므로 당신은 2가지를 여행하며 찾아야 한다. 악기를 잘 갖추어라.

노래에는 두 가지 종류가 있다. 모험중에 사용되는 것과 전투중에 사용되는 것이 있다. 노래를 계속 부르면 목이 마르므로 계속 목을 축여야 한다. WINESKIN, CAN을 가지고 다녀라.

1. SIR ROBIN'S TUNE : 전투를 피한다. 전투중에는 괴물들이 도움을 청하는 행동을 방해한다.
2. SAFETY SONG : 적의 공격을 차단한다.
3. SANCTUARY SCORE : 대원들의 방어 계수를 낮춘다.
4. BRINGAROUND BALLAD : BARD의 명중점수를 높이고 전투 모드에서는 모든 대원에게 효과가 있다.
5. RHYME OF DUOTIME : 보통 때에는 두 배의 속도로 마법 점수가 회복되며 전투시에는 공격력을 증가시킨다.
6. WATCHWOOD MELODY : 빛을 만든다. 마법 무효 지대에서도 효력을 발하는 수가 있다.
7. KIEL'S OVERTURE : 평상시에는 나침판이 나타나며 전투중에는 괴물을 튀기는 마법을 발산한다.
8. MINSTREL SHIELD : 평상시에는 방어 계수를 내리며 전투시에는 적의 공격에 대한 피해를 절반으로 줄여준다.

XIX. 마법에 대한 조언

* 동굴에 들어갈 때는 마법 점수를 최고로 높이고 점수가 1/4로 떨어지면 동굴을 빠져나와라.
* 마법을 낭비하지는 말아라. 그러나 필요시에는 아끼지 말아라. 생명이 걸려 있는 문제이다.
* 함정을 잘 찾아라. SESI나 SOSI를 이용하라. 그래야 당신의 생명을 오래 버틸 수 있다.
* TAVERN에 들어가기 전에 지속사간이 긴 노래를 부르라. 공짜 마법이나 같다.
* 마법 무효 지대에서 빛의 마법이나 노래를 사용해 보아라. 가끔은 효과가 있으며 안되더라도 주위를 조금은 인식할 수 있다.

* 대원들이 장거리 이동될 때는 화면이 번쩍거린다. 동굴 벽들은 비슷하하게 보이므로 모를 경우도 있다.

XX. 맺음말

이 게임은 미국 컴퓨터 전문지 A+에서 88년 독자가 뽑은 SOFTWARE ROLE PLAYING/FANTASIE 부문에서 대상을 수상한 작품으로 국내외에서 인기를 독차지하고 있는 작품이다.

이 게임에는 LEGACY OF ANCIENTS에서 처럼 CODE WHEEL이 반드시 필요하다. 이것이 없이는 다른 차원으로 이동할 수가 없으므로 게임을 즐길 수가 없다는 것을 알려둔다.

* COMMAND SUMMARY CARD

시작하면서 U를 누르면 UTILITY MODE로 들어간다.

UTILITIES MENU

B : 디스켓을 백업한다.
T : 인물을 전송한다.
P : 게임을 시작한다.
R : 시작화면으로 돌아간다.

CODE WHEEL

게임을 구하면 당신은 원판 3개가 붙은 Wheel을 가지게 된다. 이것은 차원을 이동할 때 필요하며 화면에 표시되는 말에 원판의 글씨를 맞추어 맨앞에 면에 표시되는 구멍의 숫자를 입력하면 된다.

COMMAND

A : ADD A MEMBER : 대원을 추가시킨다.
R : RENAME A MEMBER : 대원의 이름을 바꾼다.
R : REMOVE A MEMBER : 인물을 삭제한다.
C : CREATE A MEMBER : 대원을 만든다.
D : DELETE A MEMBER : 대원을 영원히 삭제한다.

S : SAVE A PARTY : 단체를 세이브시킨다.
L : LEAVE A GAME : 게임을 끝낸다.
E : ENTER WILDERNESS : 게임을 시작한다.

MOVEMENT COMMANDS

I OR RETURN : 전진
J OR <- : 왼쪽으로 회전
K OR RETURN : 문을 차고 들어간다.
L OR -> : 오른쪽으로 회전

COMBAT COMMAND

A : ATTACK FOES
D : DEFEND
P : PARTY ATTACK
C : CAST A SPELL
U : USE AN ITEM
H : HIDE IN SHADOW
B : BARD SONG
SPEED UP : ->
SPEED DOWN : <-

NON-COMBAT COMMAND

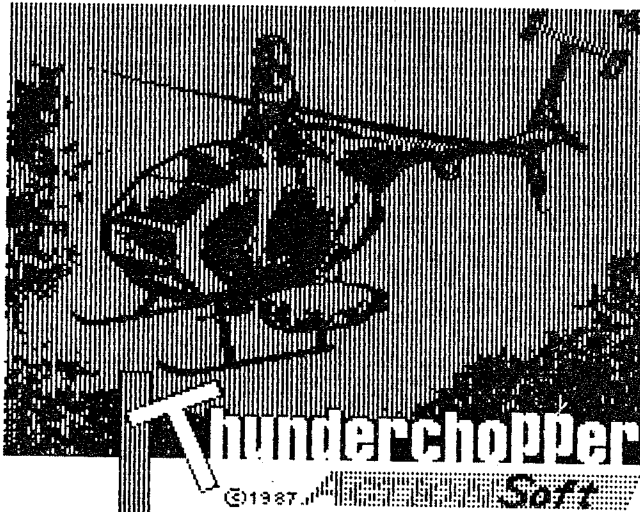
B : SING OF BARD'S TUNE
C : CAST A SPELL
D : DROP A MEMBER
E : ELEVATE THROUGH PORTAL : 문을 통해 올라간다.
N : NEW ORDER : 대원의 순서를 바꾼다.
U : USE AN ITEM
V : SOUND TOGGLE
W : GODOWN THROUGH PORTAL : 문을 통해 내려간다.
? : 위치를 나타내 준다. 동굴에서는 지도를 보여준다.

VIEWING CHARACTER

P : POOL GOLD
T : TRADE GOLD
U : UNEQUIP THE ITEM
T : TRADE CHARCGTER
D : DISCARD THE ITEM : 물건을 내려놓는다.
E : EQUIP THE ITEM
I : IDENTIFY THE ITEM



THUNDER CHOPPER

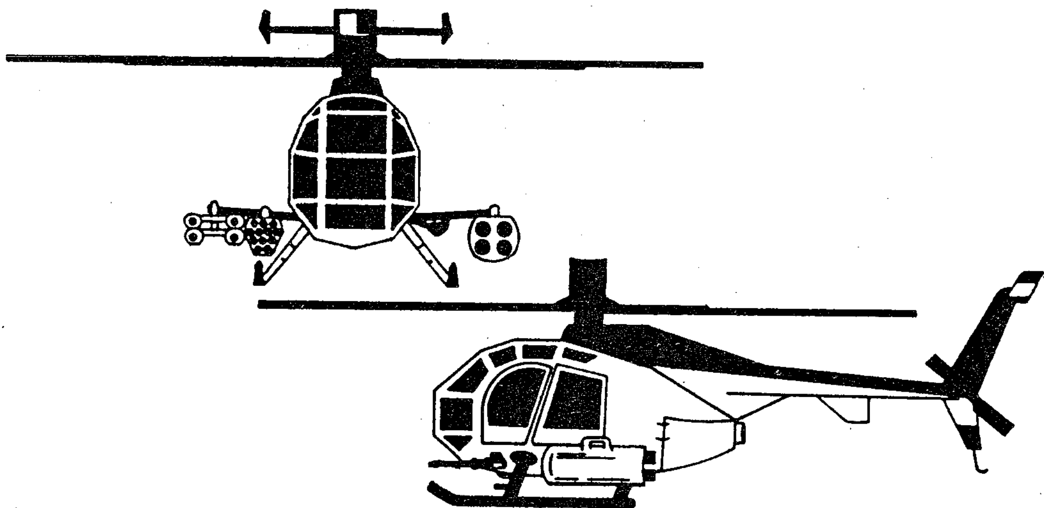


I. INTRODUCTION (서론)

THUNDER CHOPPER(썬더 쵸퍼)는 4가지의 무기와 적외선 전방탐지기, CO2 레이저미사일과 ZOOM TELEVISION 등의 우수하고 뛰어난 전자운송 및 무기시스템(그림1 참조)을 보유하고 있는 HUGHES 530 MG DEFENDER라 명명된 헬리콥터의 조종석에 당신을 위치시킨다.

이 게임은 3차원의 빠른 그래픽과 낮, 황혼, 야간의 비행모드에서 당신에게 실제와 같은 상황 등을 제공한다.

또한 5단계(비행훈련, 구출, 전투, 이동부대의 보호, 해상조난자의 구출)의 각기 다른 상황 등을 시나리오로 준비하여 여러분들의 도전을 준비하고 있다.



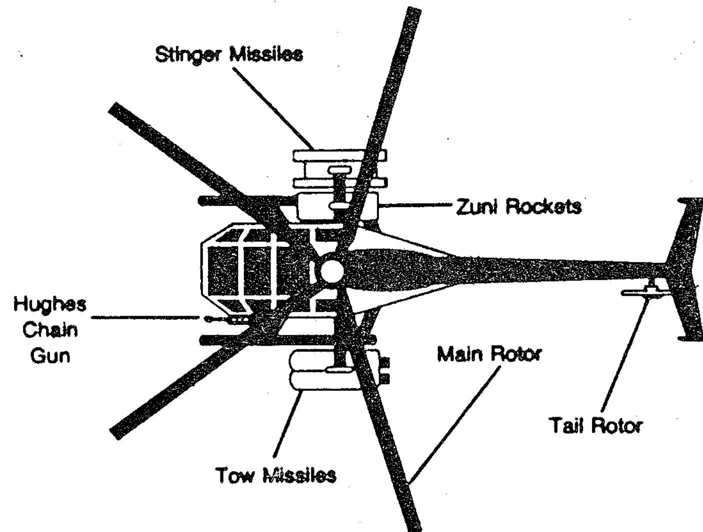


그림1　　THUNDER CHOPPER의 외형 및 무기 시스템

II. 프로그램의 시작

1. 디스크드라이브를 열고 디스켓을 삽입한다.
2. APPLE컴퓨터에 전원을 넣는다.
3. 디스크드라이브의 프로그램이 자동적으로 실행되어진다.

III. 명령어 설명

모든 비행기의 기능들은 키보드로 작동한다. 그러나 비행조정은 조이스틱에 의해서만 조정된다.

1. 엔진조종

(Q) 엔진의 ON/OFF

2. CYCLIC(프로펠러)의 조종

조이스틱에 의해서만 이루어진다. 비행하는 방향을 설정할 수 있다.
앞 : 스틱을 앞으로 민다.
뒤 : 스틱을 뒤로 민다.
왼쪽 : 스틱을 왼쪽으로 민다.

오른쪽 : 스틱을 오른쪽으로 민다.

3. COLLECTIVE(속력)의 조종 (그림2 참조)

COLLECTIVE의 증감은 비행기의 속력과 관계를 가진다.
증가 : 스틱을 앞으로 밀고 보턴을 누른다. 또는 (E):1씩 증가, (W): 10씩 증가.
감소 : 스틱을 뒤로 당기고 보턴을 누른다. 또는 (C):1씩 감소, (X): 10씩 감소.

4. TAIL ROTOR(꼬리날개)의 조종

헬리콥터를 제자리에서 방향을 회전시킬 수 있다.
(V) 왼쪽으로 회전
(N) 오른쪽으로 회전

5. 무기의 선택

(RETURN) 다음 무기선택 또는 발사보턴을 누르고 오른쪽으로 돌린다.
(SPACE) 발사할 무기의 선택 또는 발사보턴을 누르고 왼쪽으로 당긴다.

6. RADAR ZOOM의 조종

(+) 확대
(-) 축소

7. 보조장치의 조종

(I) 레이다의 ON/OFF
(Z) ZOOM TELEVISION의 ON/OFF
(숫자:0-9) ADF게이지의 입력
(L) HOIST의 승, 하강
(P) 게임의 일시정지
(S) 소리의 ON/OFF

8. MENU 및 화면의 선택

(M) 지도화면
(?) 헬리콥터의 상태화면
(ESC) 메인 메뉴
(ESC) 평가

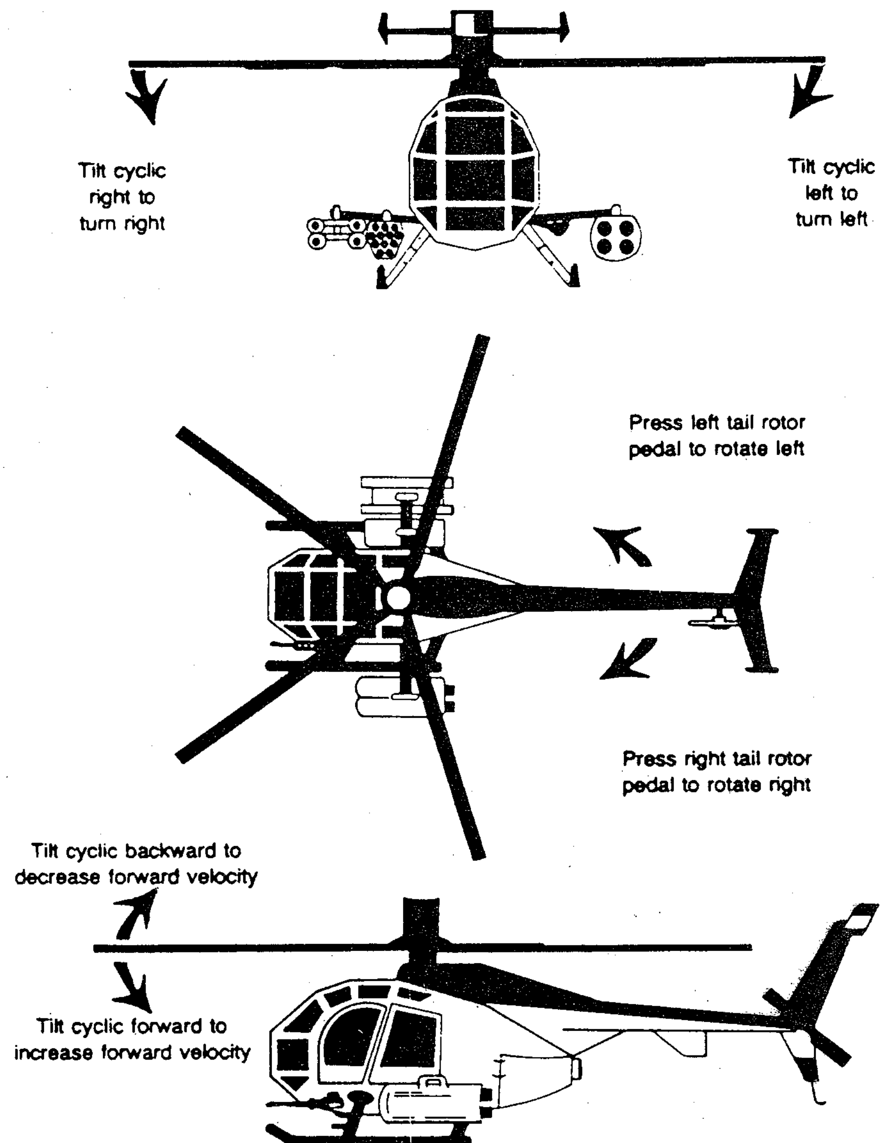


그림2 헬리콥터의 비행조종

IV. 비행 시스템 (그림4 참조)

1. 엔진에 관한 계기

RPM, 날개, 연료계기로 이루어진다.

1) RPM 게이지

이 게이지는 엔진을 일단 시동하게 되면 분당 300을 가리킨다. 또한 정상 비행중에도 이 수치에 머무르거나, 근처에 있어야 한다. 만일 이 수치보다 떨어지게 되면 엔진에 이상이 있는 것이므로 가능한한 빨리 비행을 끝내야 한다.

2) ROTOR 게이지

이 게이지는 %로 COLLECTIVE의 수준을 나타낸다. 이륙을 성공적으로 하기 위해서는 COLLECTIVE를 60%까지 올려야 한다. 정상비행중에는 일반적으로 ROTOR 게이지는 65%-75%을 가리키면 된다. 한편 90%이상 COLLECTIVE을 올려서는 안된다.

3) 연료게이지

연료게이지는 사용할 수 있는 연료의 양을 나타낸다. 만일 연료가 거의 소모되면 가능한한 빨리 기지로 되돌아와야만 한다.

2. 비행에 관한 계기 및 장비

장비 : ARTIFICIAL HORIZON, AIRSPEED INDICATOR (속도계), ALTIMETER (고도계), RATE OF CLIMB INDICATOR (상승 게이지)
계기 : TAIL ROTOR, CYCLIC INDICATOR, COLLECTIVE INDICATOR

1) ARTIFICIAL HORIZON

이 장비는 실제 수평상의 구역 및 경사도를 나타낸다. 그러나 비행기의 태도결정은 실제 창밖을 보고 하는 것이 쉽다. 한편 폭풍우가 칠 때와 야

간에는 이 게이지가 더욱 유용할 것이다.

2) AIRSPEED INDICATOR (속도계)

이 게이지는 노트로서 땅의 속도로 나타난다. 이 속도는 지상과 관계된 속도이며, 수직(상하)간의 움직이는 속도는 아니다.

3) ALTIMETER (고도계)

이 게이지는 피트로서 해발을 뜻한다. 큰바늘은 100단위이며 작은 바늘은 1000단위를 나타낸다.

4) RATE OF CLIMB INDICATOR (승, 하강속도)

이 게이지는 비행기가 분당 승, 하강하는 비율을 나타낸다. 정상비행시 상승, 하강의 비율이 분당 500피트가 넘으면 매우 불안정하게 된다.

3. NAVIGATIONAL AIDS (항공 보조물)

나침판, 자동방향탐지기, 거리 측정기

1) 나침판

나침판은 바늘과 수치로 나타난다. 바늘은 항상 비행기가 비행하는 방향을 나타내며 북쪽은 항상 위쪽이다. 숫자는 바늘 아래에 표시되며 방향은 각도로 표시하며 북쪽을 0도를 기준하여 시계방향으로 나타내준다.

2) ADF GAUGE (자동방향탐지게이지)

ADF는 AUTOMATIC DIRECTION FINDER의 약자로 자동방향탐지게이지로 번역하였다. ADF에 특별한 방향을 기록해 놓으면 ADF게이지는 항상 그 방향을 가리키게 된다. ADF 내용은 착륙장이나 추락한 PILOTS에의 위치를 기초로 하는 것이 유리하다. 바늘이 직선으로 있을 때에는 입력된 내용의 방향이 바로 앞에 있음을 뜻한다. 바늘아래의 3자리 숫자는 ADF의 내용을 나타낸다.

3) DME GAUGE (거리측정계기)

DME게이지는 마일로서 ADF 내용의 거리를 지시한다.

4. FLIGHT COMPUTER(컴퓨터)

컴퓨터는 매우 가치있는 정보(ADF방향과 같은), 유용한 제안, 위험경고 등을 제공하여 준다. 따라서 조종사는 컴퓨터의 메시지를 주의깊게 주시해야 한다. 다음 장의 ZOOM TELEVISION에서 추가 설명이 있다.

5. ZOOM RADAR DISPLAY

ZOOM RADAR는 목표물을 아군 또는 적군인가의 식별에 사용된다. RADAR는 어떤 목표물도 식별할 수 있으며, 장비들의 수량도 체크되어진다. 적의 장비는 흰색으로, 아군의 장비와 추락된 비행사는 검정색으로, 미사일은 빨간색으로 표시되어진다. ZOOM모드는 +, -키로 조종하며, +는 증가되며, -는 감소된다. ZOOM FACTOR(1X, 2X, 4X, OR, 8X)는 RADAR화면의 좌하방향에 표시된다.

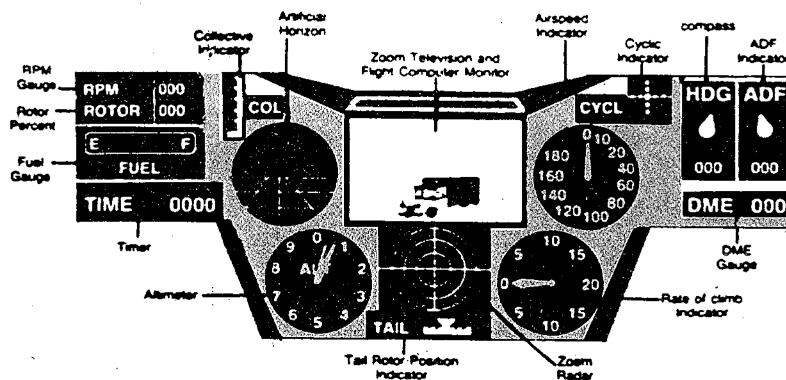


그림3 THUNDER CHOPPER의 조정판

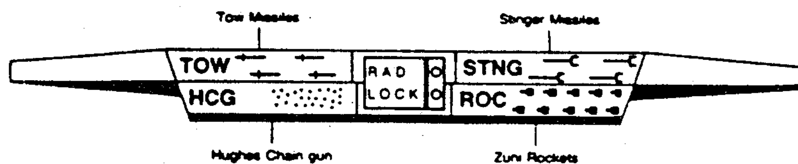


그림4 무기화면

V. WEAPON AND DEFENSE SYSTEM
(무기 및 방어시스템)

썬더쵸퍼는 토우미사일, 스팅거미사일, ZUNI로켓트, 기관총(HCG)의 무기로 중무장하고 있다. 또한 이 헬리콥터는 우수한 전자 경보장치, 지시장치 유도장치 등을 구비하고 있다. 각 무기를 최대한으로 유용하게 이용하기 위해서는 각 무기의 공격능력을 정확히 파악하고 있는 것이 무엇보다도 중요하다.

1. 무기의 선택 (그림4 참조)

사용할 수 있는 무기는 화면의 맨 상단에 표시된다. 미사일과 로켓트의 수량은 각기의 그림 모양으로 표시되고, 기관총은 회전수로서 점으로 표시된다. 점 하나는 25회전을 뜻하며 HCG 칸의 오른쪽에 표시된다. 선택된 무기는 흰색으로 반짝이며, RETURN키(또는 발사버튼을 누르고 스틱을 오른쪽으로 한다)로서 선택할 수 있다.

무기의 성능 비교표

무기종류	무게(Kg)	효과적인 목표물	추적장치
토우	13.1	탱크, 대형장비	시각추적
스팅거	15.8	열을 발사하는 물체	열추적
ZUNI	12.0	대형, 고정물	
기관총	0.1	소형, 무장되지 않은 것	

2. 무기의 발사

선택된 무기는 스페이스바 또는 조이스틱의 스틱을 왼쪽으로 하고 발사버튼을 누르면 무기가 발사된다. 발사된 미사일 로켓트와 총알은 창밖을 통하여 볼 수 있다. 또한 스팅거, 기관총의 실탄과 ZUNI로켓트는 일단 발사가 되면 당신의 통제에서 벗어나게 된다. 그러나 토우는 당신이 목표물까지 추적시켜야 한다. 토우는 조종사의 조종으로 시각추적된다. 조종사는 목표물에 정조준을 하고 목표물까지 미사일을 추적시켜야 한다. 만일 미사일의 추적이 성공한다면 목표물은 파괴되어지고, 실패하면 날아가고 있는

방향으로 계속 가게 된다.

3. ZOOM TELEVISION

ZOOM TELEVISION화면은 컴퓨터의 화면과 같이 나타난다. 이 두 모드를 동시에 사용할 수 있다. ZOOM TELEVISION은 목표물을 포착하였을 때, 컴퓨터화면에 대형 모형으로 클로즈시킨다. 또한 ZOOM TELEVISION은 무기를 발사하기에 앞서 최종적으로 적을 확인하는 데도 유용하다. ZOOM TELEVISION은 (Z)키로서 작동되며 다시 누르면 해제된다.

4. INFRARED DISPLAY (적외선 화면)

적외선 화면은 야간에 엔진을 사용하는 장비와 같이 열을 발산하는 목표물에 사용한다. 야간의 어두운 환경에서 목표물을 발견하고 식별하기란 쉬운 일이 아니다. 적외선 화면이 작동되면 열을 발산하는 목표물은 빨간색 주위에서 흰색으로 반짝이며 표시된다. 적외선 화면은(I)를 사용하며, 다시 누르면 정상으로 되돌아온다.

5. HEADS UP DISPLAY (HUD 화면)

HUD는 TRACKING, GUNSIGHT, LOCKED로 구성된다(그림5 참조). 컴퓨터는 적목표물을 발견하게 되면 빨간 TRACKING BOX로 목표물을 추적한다. 컴퓨터가 잠재적 목표물을 확인하면 TRACKING BOX안으로 GUNSIGHT를 움직여서 그 목표물을 LOCKED하는 것은 조종사가 하게 된다. 일단 이러한 작동을 해놓으면 컴퓨터는 목표물을 계속 추적하게 되며 빨간색의 TRACKING BOX는 노란색의 LOCKED BOX로 바뀌게 된다.

ZOOM TELEVISION은 자동추적시스템에 의해 작동된다. (Z)키를 눌러 ZOOM TELEVISION을 작동시키면 자동추적되는 어떠한 목표물도 ZOOM TELEVISION을 통하여 볼 수 있다. 이것이 목표물 식별에 가장 가치있는 방법이다. GUNSIGHT의 움직임은 CYCLIC POSITION INDICATOR에 의해 제공되어진다. 그것이 스크린의 중앙에 위치하였을 때는 날개가 중립에 있음을 시사하며, 헬리콥터는 한 곳에서 돌고 있음을 뜻한다.

만일 GUNSIGHT가 수평선보다 낮으면 ROTOR(수평회전 날개)를 앞으로 기울이고, 높으면 뒤로 기울이면 된다.

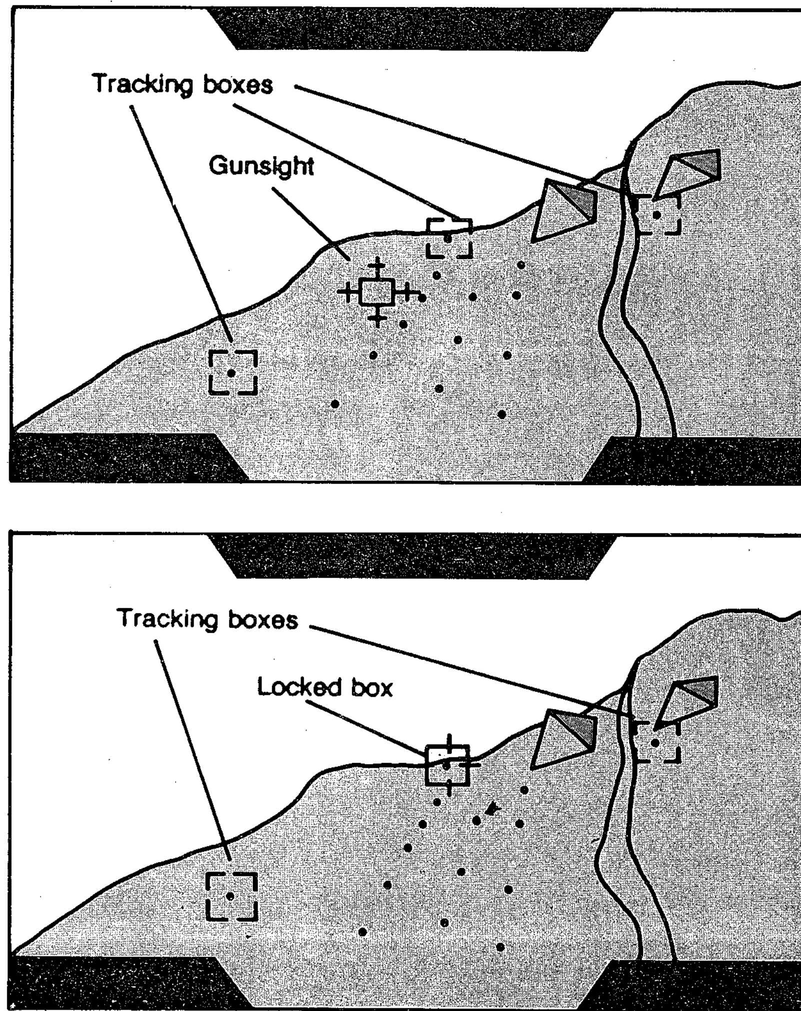


그림5　　HEADS UP 화면

VI. 지 도

지도는 (M)을 누르면 볼 수 있다. 이 지도로서 세밀한 지형과 주요 목표물을 볼 수 있다. 화면 상단의 방향표시기는 현재의 위치에서 항상 북쪽을 가리키고 있다(그림6 참조).

1. 이동

보고자하는 지역을 지도상에 점을 찍음으로써 간단히 볼 수 있다. 커서

키를 사용하여 오른쪽, 왼쪽, 상, 하로 움직이면 된다. 스페이스를 누르면 재차 지도로 돌아간다. ZOOM모드와 같이 사용하면 아무리 먼 지역이라 하더라도 원하는 지역을 세밀히 보여준다.

2. ZOOM CONTROL

9개의 ZOOM FACTOR를 지도화면에서 사용할 수 있다. 전체영역을 크게 확대하여 볼 수 있을 뿐아니라 조그마한 목표물도 상세한 모양으로 크로즈업 시켜 볼 수 있다. ZOOM FACTOR는 '+,- 키를 사용하며 +는 확대, -는 축소되어진다. RETURN키를 누르면 지도화면에서 조정석화면으로 되돌아온다.

3. STATUS DISPLAY (상태화면)

상태화면은 조종화면에서 (?)키를 누르면 볼 수 있다(그림7 화면). 이것은 모든 중요한 비행기의 상태에 대한 유용한 정보를 제공한다. 이들은 12가지로 구분되며 크게 3가지의 영역으로 나누어진다 : NAVIGATIONAL AIDS WEAPON SYSTEMS, ENGINE SYSTEM. 완전하면 OK로 나타나고, 피해를 입으면 HIT로, 파괴되었거나 교체되어야 할 경우에는 OUT로 나타난다. 피해본 정도는 화면에서 빨간색으로 표시되며, 장비들은 기지에서 수리할 수 있다. RETURN을 누르면 정상화면으로 되돌아오게 된다.

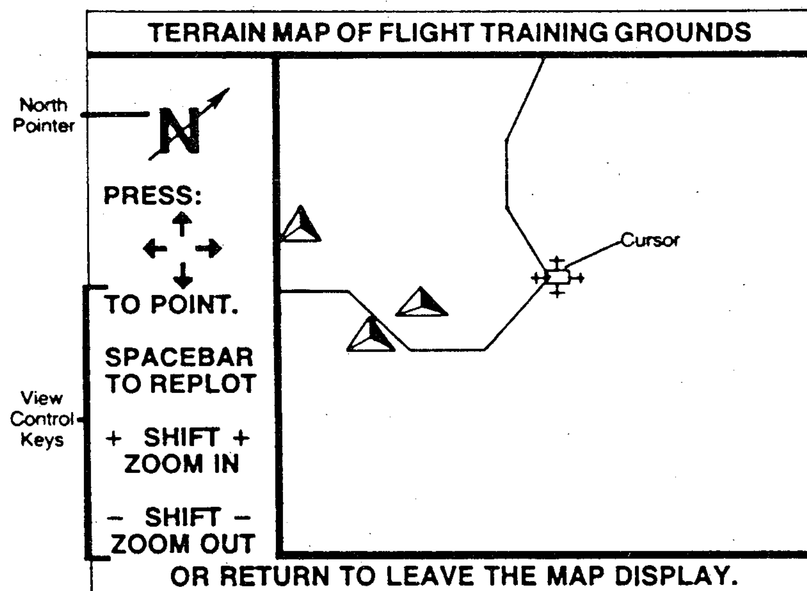


그림6 지도 화면

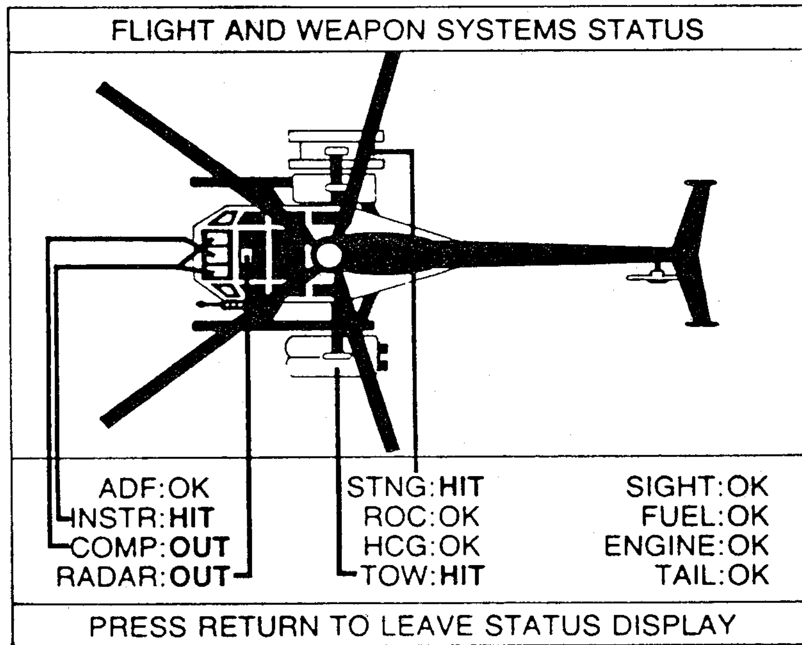


그림7　상태 화면

VII. CHOOSING MISSION (임무선택)

5가지의 임무가 있어 각기 다른 비행을 하게 된다.

1-3번째의 임무는 즉 비행훈련, 구출, 전투임무이며, 기술적인 관점을 강조하고 있다. 마지막 2가지의 시나리오인 이동부대의 보호, 해상에서의 인명구조에서는 1-3의 시나리오에서 익힌 기술과 능력 등을 조합해야 한다.

1. 임무의 선택

임무의 번호를 누르면 선택되며, 선택이 되어지면 번호가 반짝이게 된다.

2. 기술 단계

임무의 수행은 PILOTS(비행사), COMMANDER(지휘자), INSTRUCTOR(교관)의 3단계중 하나로 수행된다. 기술단계의 선택은 (P), (C), (I)를 눌러 선택

하며, 파이로트가 제일 낮은 단계이다. 당신은 처음 몇 번은 이 단계를 선택하여야 하며, 임무를 무난히 수행하게 되면 다음 단계로 넘어간다. 또한 (C)나 (I)에서 임무수행이 나쁘게 되면 강등된다. 보다 높은 단계에서는 리얼리즘과 난이도가 증가되어진다.

3. GETTING YOUR ORDERS

임무와 기술단계를 선택하고 난 후 리턴 키를 누르면 명령을 하달받게 된다. 임무목적과 임무를 수행할 지역을 간단하게 브리핑해 준다. 리턴 키를 누르게 되면 이를 받아들이게 된다.

VIII. THUNDER CHOPPER의 임무

1. 비행훈련 (그림8 참조)

1) 목적

당신의 첫 임무는 비행훈련이며, 목표는 어떠한 방해도 없는(적의 폭격 등) 환경에서 헬리콥터의 비행에 보다 익숙해지는 것이다. 컴퓨터는 비행하는 동안 당신에게 가치있는 정보들을 제공하여 준다. 또한 비행코스를 이탈하지 않도록 그 방법도 제공하여 준다. 이 코스를 처음 시작한다면 파이로트단계를 선택하라. 그러면 헬리콥터의 이착륙과 비행을 보다 더 쉽게 할 수 있다. 비행훈련에서 가장 중요한 목적은 지상에서 이륙하여 검은 코스선을 따라 비행하여 지시된 착륙장에 안착하는 것이다. 한편 컴퓨터로부터 수시로 필요한 정보와 지시를 받게 된다.

2) 헬리콥터의 이륙

(Q)키를 누르면 엔진이 돌아가게 되며 잠시 후 엔진이 가열되면 RPM을 300까지 증가시킨다. 이륙하기 위해서는 COLLECTIVE를 65%까지 증가시킨다(스틱을 앞으로 밀고 버튼을 누른다). 그러면 헬리콥터는 올라가고 일정한 고도에 이르면 안정성을 갖게 된다. 프로펠러를 약간 앞으로 밀면 가속을 갖게 된다(스틱을 앞으로 민다). 이에따라 높이 또한 동시에 올려주어야 한다(COLLECTIVE를 높여준다). 따라서 높이와 속력은 밀접한 관계를 갖고 있음을 상기하여야 한다.

3) 코스의 비행

이 장에서의 주요 목표는 검은 코스선을 따라 비행하는 것이므로, 평가도 이에 준하여 이루어진다. 코스를 이탈하지 않으면 쉽게 착륙장에 도달하지만, 만일 코스와 방향을 잊어버리게 되면 지도를 (M키를 누른다) 반영할 수 있으며, ADF게이지는 다음 착륙장을 추적하여 주며, DME게이지는 현 위치에서부터의 거리를 가리켜준다.

4) 착륙

회색의 지상 또는 빌딩의 착륙장에 접근하게 되면 COLLECTIVE와 프로펠러를 뒤로 당겨 고도와 속력을 동시에 감소시킨다. 매우 낮은 속도로 조금씩 하강하면서 헬리콥터의 손상을 피해야 한다. 착륙에 성공하면 ADF게이지는 다음 착륙장을 가리켜준다.

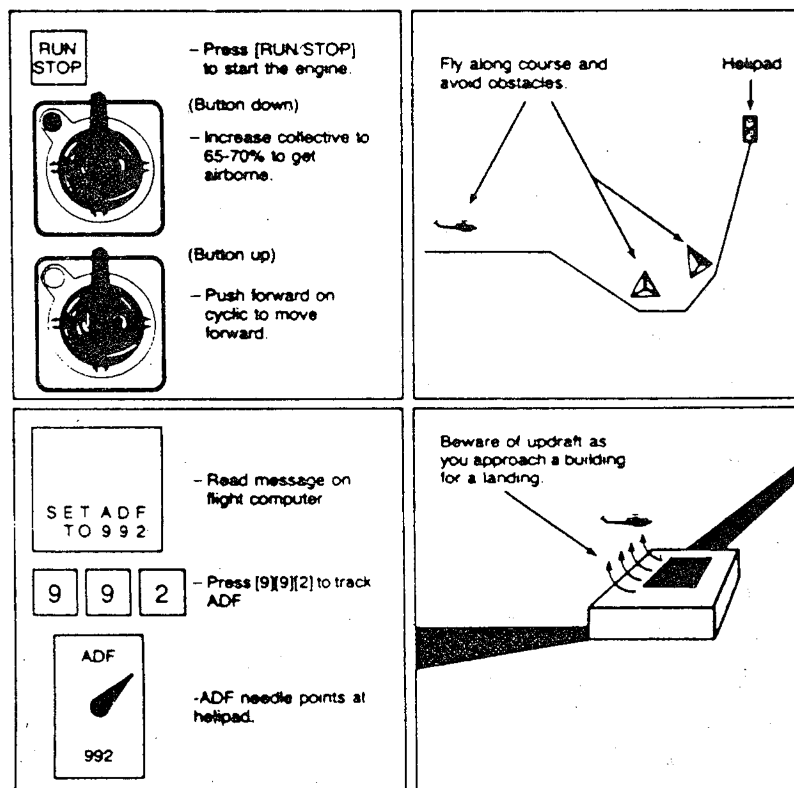


그림8 비행훈련 시나리오

5) 평가

비행훈련의 평가는 코스를 완전히 마친 후 이루어지며, 평가의 요소는 코스의 유지, 착륙의 정확성, 고도와 안정성의 유지등으로 이루어진다. INSTRUCTOR의 단계를 무사히 마치면 구출 시나리오로 넘어가게 된다.

6) 충고

헬리콥터의 고도와 안정성의 유지가 높은 속력보다 더 높은 평가를 받는다. 한편 헬리콥터의 급회전은 하지 않는 것이 좋으며, 착륙시 주의를 요해야 한다.

2. 구출 시나리오 (그림9 참조)

비행훈련을 마치게 되면 다음은 헬리콥터조종사의 임무중 가장 주요한 구출임무의 훈련을 받게 된다. 비행훈련에서 익힌 모든 비행기술을 사용하여 육안으로 추락한 조종사를 식별하는 능력을 길러야 한다. 이번 시나리오 역시 적의 공격이 없다.

1) 추락한 조종사의 위치탐색

추락된 조종사의 위치는 컴퓨터에 의해서 정보를 얻을 수 있다. 훈련단계에 따라 추락된 조종사의 일부 또는 전부가 ADF 장비를 가지고 있다. 장비를 가지고 있는 조종사는 컴퓨터가 그 주파수에 대한 각도를 가르쳐준다. 장비가 없이 추락된 조종사에 대해서는 컴퓨터의 정보와 더불어 지도를 활용하여 육안으로 식별하여야 한다. 추락된 조종사 근처에는 잔해가 있기 때문에 레이다에 의해 쉽게 포착할 수 있다.
레이다는 멀리있는 파이로트의 위치를 찾는데 유용하며, 한편 파이로트는 구명신호탄을 가지고 있어 헬리콥터가 근처에 있다고 인식되면 즉각적으로 구명탄을 쏘아올린다. 야간 비행때에는 추락된 조종사의 위치를 적외선레이다를 사용하여 쉽게 찾아낼 수 있다. 이는 비행기의 잔해로부터 발산되어지는 열을 적외선 레이다가 추적하기 때문이다. 적외선 레이다는 (I)키를 사용한다.

2) 추락된 조종사의 구출

추락된 비행사의 근처에 착륙하게 되면 ZOOM TELEVISION은 그를 아군인가를 식별하고, 비행기에 태우게 된다. 그리고 다음 조종사를 구출하기 위해 출발한다. 모든 추락된 조종사를 구하게 되면 컴퓨터는 기지로 귀가할 것을 주지시켜 준다.

3) 평가

평가는 얼마나 빨리 임무를 수행한 후 기지로 돌아오는가를 기준으로 한다. 모든 추락된 조종사를 구출하고 되돌아오면 다음 단계로 넘어가고, 좀 더 높은 기술단계를 요하는 장소로 가게 된다.

4) 충고

컴퓨터의 지시를 따르는 것이 제일 좋다. 이것이 최소의 비행시간과 빠른 임무수행에 도움을 주게 된다. 주의해야할 점은 구명탄도 찾을 수 없는 추락된 조종사는 우리가 볼 수 없는 산 저편에 있는 것이다.
또한 산 저편에는 적의 정찰병이 있음을 기억해야 할 것이다.

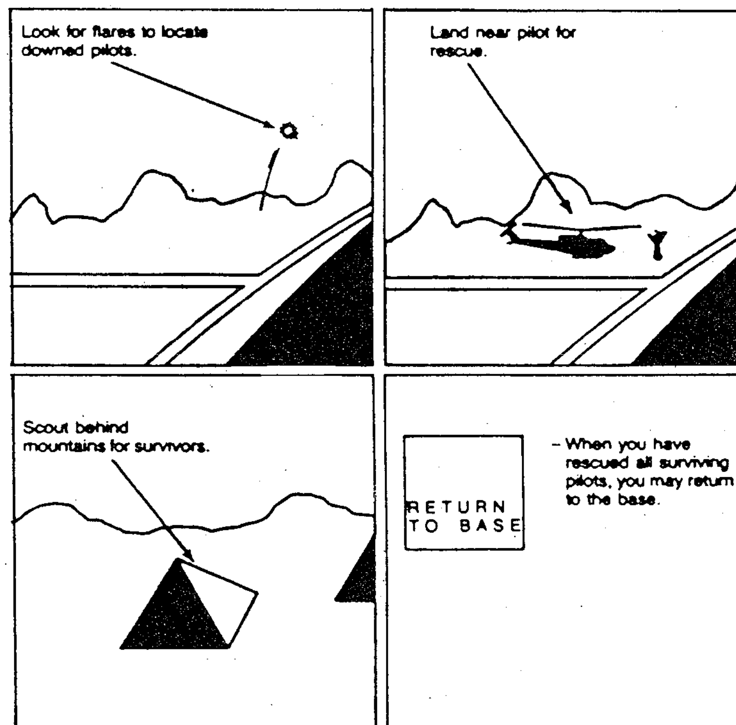


그림9 구출 시나리오

3. 전투 시나리오 (그림10 참조)

1) 목적

비행훈련과 구출시나리오를 마치게 되면 전투시나리오로 들어갈 수 있다. 이 시나리오에서는 소수의 적과 직면하게 되며, 따라서 적의 위치를 찾아 식별하여 파괴시켜야 한다. 이 임무에서는 첫번째 전투모드이기 때문에 기술수준에 따라서 적으로부터 약간의 공격을 받게 된다.

2) 적목표물의 위치탐색

컴퓨터는 적목표물의 위치선정에 매우 유익하며, 텔레비전 화면에 그들을 표시하고, TRACKING과 LOCKING시스템을 조정한다. 적목표물이 사정거리에 접근하면, TRACKING BOX (표적물로 번역함)로 구분되어진다. 만일 적의 목표물에 GUNSIGHT(정조준으로 번역함)하게 되면 적목표물이 ZOOM TELEVISION에 나타나게 된다. ZOOM TELEVISION은 목표물 폭파에 앞서 그 목표물의 식별에 매우 유용하게 사용할 수 있다. 한편 레이다는 대부분의 적목표물의 위치를 찾아내며, 빨간점으로 표시한다. 지형적 정보를 위해서는 지도를 활용할 수 있으며, 특히 컴퓨터에 의해 식별된 목표물의 거리와 방향을 결정하는데 이용할 수 있다.

3) 적목표물의 파괴

일단 적목표물로서 식별되면 파괴시켜야 한다. 소형트럭과 같은 조그마한 목표물은 기관총으로도 충분하며, GUNSIGHT하여 발사하면 된다. 다리와 창고 같은 대형목표물에는 미사일과 로켓트를 사용하면 된다. ZUNI로켓트는 추적장치가 없으므로 발사된 방향으로 계속 날아간다. 따라서 대형 고정목표물을 파괴시키는데 유용하며, 스팅거미사일은 열추적장치를 갖고 있으므로 보트, 비행기, 대형트럭과 같은 열을 발산하는 목표물을 파괴하는데 유용하다. 토우미사일은 발사된 후 조종사의 통제에 의하여 레이저로 추적을 한다. 토우는 목표물을 자동으로 추적하게 조정된다. 만일 자동추적장치가 해제되면 미사일은 날고있던 방향으로 계속 진행한다. 자동추적이 유지되는한 목표물을 계속 추적하여 파괴시킨다. 토우는 어떤 목표물에도 유용하나, 특히 탱크를 파괴하는데 매우 유용하다.

4) 평가

평가의 요소는 첫째, 얼마나 많은 적목표물을 파괴하였는가 둘째, 탄약을 얼마나 효과적으로 사용하였는가 세째, 헬리콥터가 입은 손상정도 등으로 이루어진다.

5) 추가적인 정보

연료보충, 무기의 재장진, 비행기의 수리 등을 위해서는 기지로 되돌아와야 한다. 기지의 자동방향표시는 573이다.

6) 충고

컴퓨터를 항시 주시하여야 하며, 적목표물을 파괴하고자 할 때는 그 목표물에 적당한 무기를 선택사용해야 한다. 비행기의 이상여부를 알고자 할 때는 상태표시화면(?키를 누른다)으로 체크할 수 있다.

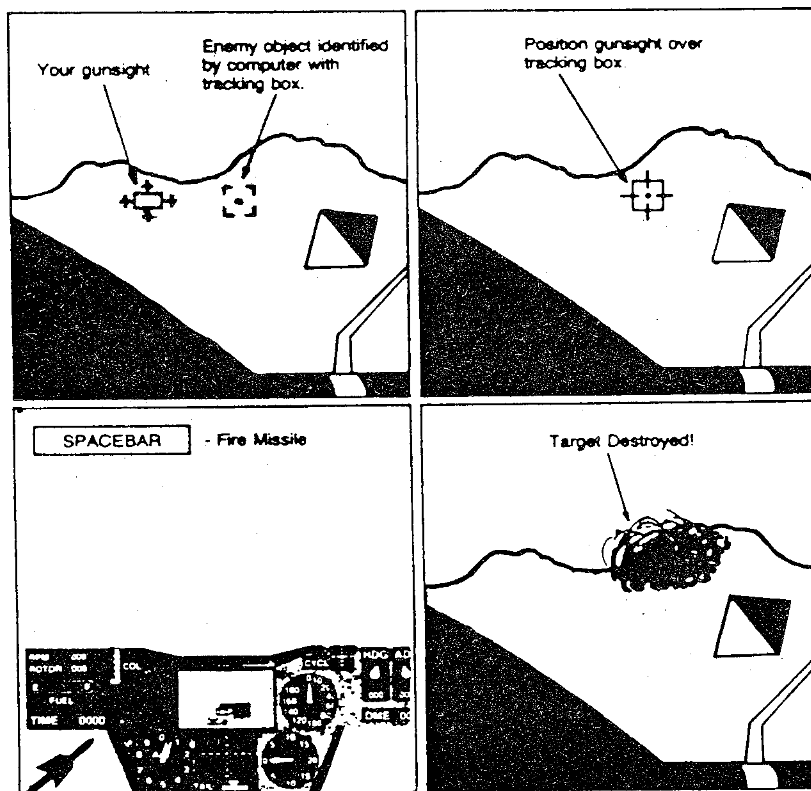


그림10 전투 시나리오

4. 이동부대의 보호 시나리오 (그림11 참조)

1) 요약

전투에 지쳐있는 소수의 군인과 장비들을 적의 위협(공격)으로부터 안전하게 보호하면서 철수시키는 것이 이 시나리오의 목적이다. 계곡으로 빠지는 오직 하나의 퇴로에 자동무기(소총)와 소형 박격포로 무장하고 있는 수명의 적군들이 매복하고 있다. 따라서 적군의 위치를 찾아내어 제거함으로써 그들의 공격으로부터 부대를 보호하는 것이다. 이동부대가 천천히 움직이므로 당신 또한 저속으로 비행하여야 한다. 또한 지상의 부대와 항상 무전교신을 하여야 하며, 그들과 원거리에 위치하고 있으면 컴퓨터를 주시하고 있어야 한다.

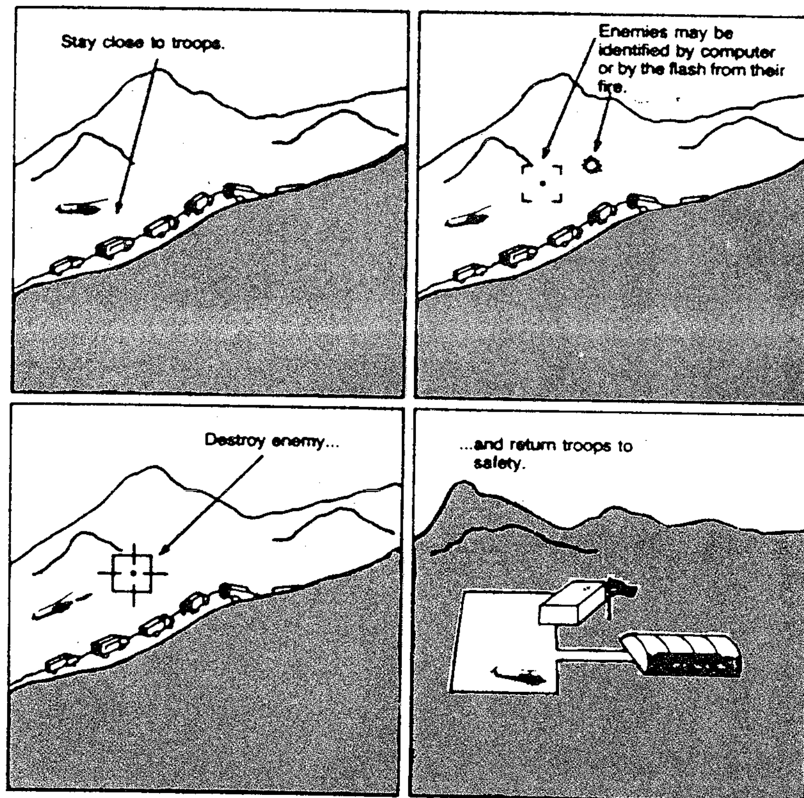


그림11 이동부대의 보호

2) 적의 발견

컴퓨터는 적이 공격할 때까지 어떠한 적의 목표물와 위치도 찾아내지 못하지만 레이다는 금속성으로 이루어진 적목표물의 위치를 포착해 낸다. 그러나 적목표물의 위치선정과 식별에 가장 좋은 방법은 적의 공격시 그 불꽃으로 찾아내는 것이다.

3) 평가

안전하게 이동시킨 장비 또는 군인의 수로 평가된다.

4) 충고

이 시나리오의 기본적인 임무는 부대를 안전하게 보호하는 것임을 기억하여야 한다. 또한 부대와 너무 멀리 위치하지 않아야 하며, 때로는 산 뒤에 적이 있음을 주의해야 한다. 적의 공격에 대비하여 항상 레이다와 모니터를 세밀히 관찰하여야 한다.
컴퓨터는 가끔씩 적의 무전교신을 잡아내기도 한다. 임무를 수행하는 동안 무기를 재장진할 수 없으므로 쓸데 없는 공격은 하지 말아야 한다.

5. 해상에서의 구출 시나리오 (그림12 참조)

1) 요약

이 시나리오의 임무는 해상의 잔해물 주위에 있는 생존자들을 찾아내 HOIST(호이스트)로 그들을 안전하게 구조하는 것이다. 그러나 아직 적함이 남아 있으므로 주의를 요한다.

2) 생존자의 위치탐색

구출 시나리오와 비슷하므로 그 곳을 참조하기 바란다. 해상이므로 그 차이점만 기술한다. 생존자의 위치에 도착하면 헬리콥터를 물위로 낮게 배회시키면서 HOIST를 떨어뜨려 그들을 구출한다. (L)키를 누르면 HOIST가 떨어지고, 재차 누르면 올라간다. HOIST를 내린 채로 비행을 하지 말라. 이것은 바람의 저항을 받게 되어 HOIST가 손상을 입게 된다.

3) 기지로의 귀가

전쟁지역으로부터 원거리에 구축함이 정박해 있다. 구축함은 273에 맞추어 놓으면 된다. 3-4명의 생존자를 구출하게 되면 기지로 되돌아와야 한다. 또한 비행기가 손상을 입으면 수리를 위하여 기지로 와야하며, 기지로 되돌아오면 항상 재급유와 무기의 재장진이 이루어진다.

4) 평가

기지로 안전하게 되돌아온 생존자의 수로 평가되어진다. 이 시나리오는 모든 생존자를 구하고 구축함으로 귀대하는 것이 완전한 임무 수행을 뜻한다.

5) 충고

이 시나리오의 임무 또한 구출이지 전투가 아님을 상기하여야 한다. 이 헬리콥터는 매우 우수한 병기(무기)들을 가지고 있지만 적함과의 교전은 위험하므로 가능한한 이들을 피하라. 그러나 생존자는 구출하여야 한다.

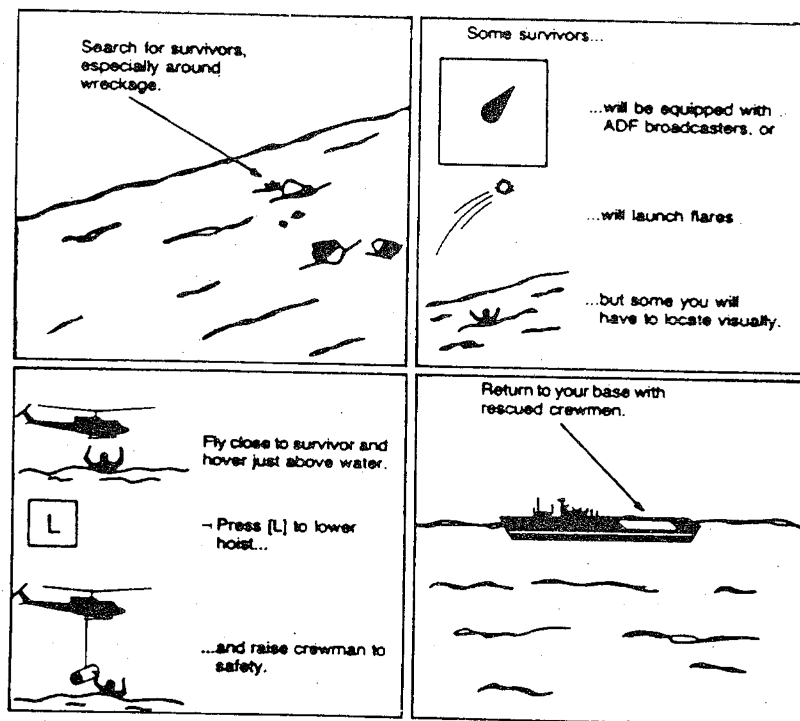
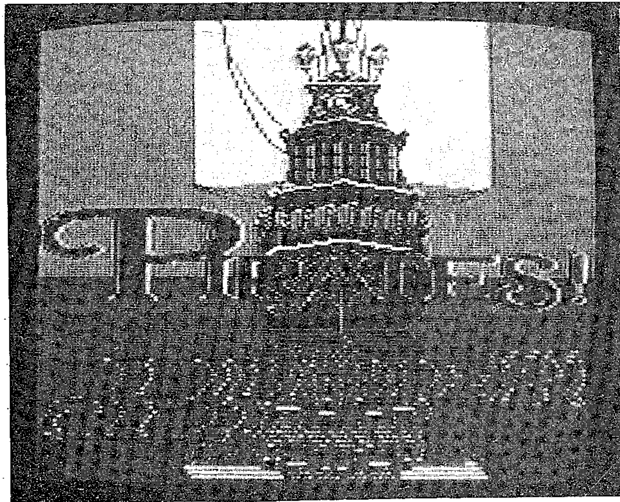


그림12 해상구출 시나리오

PIRATES!



Pirates!는 1560년부터 1700년대에 걸친 서인도 제도에서의 식민지 개척 시대의 완벽하고 광범위한 경제, 외교, 전쟁 Simulation이다.

I. INTRODUCTION

새로이 힘을 키우며 성장한 왕과 황제들의 세력 다툼의 시대이다. 점점 혼란스러워지는 세상에 왕관을 지킬 용감하고 강한 사람이 필요한 때이다. 지금 당신은 그런 사람 바로 Pirates!(해적)인 것이다. 이 게임은 Spanish Main이라 불리는 서인도 제도를 항해하며 뜨거운 피를 뿌리는 싸움이 필요하다.

당신은 해적과 약탈자, 개인 상인들과 무역을 해야 한다. 모든 기술은 실제적인 생존과 성공에 필요하다. Pirates! 게임에서는 카리브해의 넓은 바다를 추측, 나침반, 해를 보는 것으로 위치를 확인하여 항해를 하여야 하며 평화상태이든 전쟁중이든 간에 항해기술은 안전한 항해를 하느냐 바다를 무서워하느냐에 따라 달려있다. 그리고 만약 전투중이라면 당신은 완벽한 진짜 해적의 두목이 되어 당신의 선원들을 이끌고 최전방에서 칼을 휘두르고 적의 침략군을 맞아 싸워 물리쳐야 한다. 이것이 이 게임의 새로운 방식이다. 그래서 이 게임을 Action-Simulation이라 부른다. 이 게임은 어떻게 선원들을 다루는지 또한 항해술과 전투등의 결과에 기초를 두고 진행된다. 카리브해는 많은 모험이 펼쳐져 있다. 보물선의 Sir Francis Drake(드라케 경)로 부터 악명높은 유명한 해적 Henry Morgan(헨리 모르간:그의 이름은 아직도 Jamaica의 Rum(술의 종류)의 상표로 사용되고 있다.) 같은 사람들을 상대로 협상하고 무역을 하여 지방 상인으로 성장하고 모든

국가에 이름을 떨치는 귀족이 되어 노예농장에서 예쁜 여자를 구해내 부인으로 맞이하며 보물과 땅과 명예와 안락을 모두 얻어내야 한다.

Pirates!는 매우 광범위한 지역을 제공하며 2세기에 걸친 모험을 즐기게 한다. 모든 MicroProse의 Simulation은 장소와 인물, 전투와 사건 등을 자세히 조명하여 실제적인 상황을 느끼게 한다.

자! 이제 새로운 역사의 현장으로 들어가 보자.

Pirates!를 배울 준비가 되었으면 자세히 매뉴얼을 읽어보자. 매우 방대한 양의 자료가 당신의 모험을 도울 것이다.

II. LOADING PIRATES!

Loading시킬 준비가 되었으면 당신의 IIe(IIc)에 Install되어 있는 드라이브에 디스켓을 넣어 전원을 켠다. 잠시 후 노을이 비치는 바다에 해적선의 모습이 나타나게 된다(컬러 모니터로 보면 그래픽의 섬세함을 느낄 수 있다.). 키보드를 눌러 게임을 진행시킨 후의 메뉴는 다음 부분에 계속 설명이 있을 것이다.

III. SAVING THE GAME

Pirates! 게임 도중에 세이브시키려면 한장의 Blank 디스켓이 필요하다. 게임중 세이브시키려면 도시에 들어가 Check Information을 선택하라. 세이브 게임 디스크는 특별한 Format을 사용하므로 세이브 게임 명령의 도움으로 Format Option을 선택하라. 특별한 포맷을 사용하였으므로 다른 것을 세이브시킬 수는 없다. 또한, Hall of Fame에 당신의 마지막 스코어를 기록하려면 세이브 디스크가 필요하다.

IV. YOUR FIRST GAME

아래의 "Quick Start"는 경험에 의해 배우려는 사람들에게 유용하며 무슨 일이 벌어지는 지를 알려면 매뉴얼의 관련 부분을 읽어라.

A. STARTING OPTION

게임을 처음 시작하려면 다음과 같이 선택하라.

1. WELCOME : START A NEW CAREER
2. SPECIAL HISTORICAL PERIOD? : NO (특별한 시대를 원하는가?)
3. WHAT NATIONALITY ARE YOU? (당신의 국적은?)
4. TYPE YOUR NAME : 9자 이내로 이름을 적어라.
5. YOU ARE AN : APPRENTICE (초보자)
6. SPECIAL ABILITY : Skill at Fencing (특별한 능력은?)

IMPORTANT : 당신은 반드시 Treasure Fleet(보물선단)과 Silver Train(은 수송단)의 도착 시간을 알아야 한다.

B. YOUR FIRST DUEL (첫 번째 결투)

Command Summary card를 읽어라. 더 자세히 알려면 뒷부분에 나와 있으니 참고하라.

In Port(항구에서) : 첫 번째 항해를 나가기 전에 항구를 탐험하라. 아직 Divide Plunder(재물 분배)는 이르다.

Cruising the Seas : Command 카드를 읽어보면 소개가 나와 있고 스페인의 항구 주변에 접근하면 다른 함정과 접촉할 소지가 많다. Sea battle(해상 전투)은 윗부분에 자세히 설명되어 있다.

Finishing Your Voyage : 항구로 돌아와 Divide Plunder로 재물을 분배하면 게임은 끝난다. 끝과 함께 Score가 기록된다. 그러나 당신은 약간의 휴식을 마친 후 게임에 다시 참가할 수 있다. 뒷부분에 목표와 해결 방법이 나와있다.

이것으로 당신은 게임을 할 수 있다. 그러나 매뉴얼을 더욱 자세히 읽어 재미있는 게임을 하도록 하라.

C. CONTROL SUMMARY CARD

Controlling Menus

Move Cursor : 조이스틱을 원하는 방향으로 움직인다.

Select highlighted Option : 밝게 빛나는 명령을 선택한다.

Trading & Moving Goods

Selecting Trade Line : 조이스틱을 움직여 선택한다.

Buy (Take) Goods : 조이스틱을 왼쪽으로 움직여 당신에게로 물품을 옮긴다.

Sell (Leave) Goods : 조이스틱을 오른쪽으로 움직이면 당신 물품을 상인에게 판다.

Fencing & Swordplay

Fast Attack : 조이스틱을 왼쪽으로 한다(High, Mid, Low).

Powerful Slashing Attack : 조이스틱 버튼을 누르고 조이스틱을 왼쪽으로 한다.

Parry (Block Attack) : 조이스틱을 중앙에서 위, 아래로 막는다.

Retreat while Parrying : 조이스틱을 오른쪽으로 움직이면 뒤로 후퇴한다. 조이스틱의 위, 아래로의 움직임은 그 방향으로의 공격과 방어를 말한다.

Travelling across the Caribbean

Leave Port : 항해하고자 하는 방향으로 조이스틱을 움직인다.

Sailing : 조이스틱을 왼쪽으로 밀면 왼쪽으로, 오른쪽으로 밀면 오른쪽으로 회전한다. 배의 진행 속도는 바람의 영향을 받는다.

Marching Overland : 행진하기 원하는 방향으로 조이스틱을 움직인다.

Sea Battles

Sailing : 위의 항해 방법과 같다.

Sails UP/DOWN : 조이스틱을 위로 올리면 돛을 펴고 내리면 돛을 접는다.

Cannon Fire : 조이스틱 버튼을 누르면 갑판에서 대포가 발사된다.

Boarding Enemy : 당신의 배를 적의 배로 돌진시켜라. 그러면 배가 연결되어 선원들이 적의 함정에 뛰어올라 칼싸움이 시작된다.

NOTE : 만약 항구를 공격하면 항구에서는 그들이 가지고 있는 군대를 총동원하여 배를 향한 엄청난 포격과 공격을 가해온다.

Land Battles

Move one Group : 전진하고자 하는 곳으로 조이스틱을 향한다.

Move All Group : 조이스틱을 밀고 있는 동안 버튼을 누른다.

Fire at Enemy : 대원을 움직이지 않는 동안은 사정거리 내의 적들에게

자동으로 총을 발사한다.

Hand-to-Hand Combat : 적에게 곧바로 돌격한다(항구도 가능하다.).

NOTE : 버튼과 사격은 무관한 것으로 대원들이 제자리에만 있으면 자동으로 적에게 사격을 가한다.

V. IN THE BEGINNING. . .

영국에는 새로운 왕과 황제가 그들의 능력을 과시하고자 세력을 키워나가고 있었다. 전투에 승리하면 아름다운 여자와 왕실의 영광이 주어졌고 재물이 많이 모였다. "DUKE of the REALM(왕국의 기사)"라는 멋진 얘기를 듣고 싶지 않은가? 이러한 얘기는 보잘것 없는 시작에서 영광스런 결과를 얻어야 들을 수 있다.

To Begin. 당신의 모험을 시작하려면 먼저 세이브되어 있는 디스켓에서 로드를 하든지 새로이 게임을 시작하여야 한다.

VI. A WORD ABOUT YOUR GOALS (목표)

가진 것이 없이 시작하여 행운을 찾아 서인도 제도를 항해하라. 당신은 부와 높은 지위를 위하여 노력하라. 부귀 영화의 질은 개인 재산과 지위, 땅등에 의해 결정된다. 그러나, 가장 중요한 것은 모험을 실패없이 끝내는 것이다.

모든 모험의 후에는 항구로 돌아와 재물을 분배하고 끝낸다. 그러나 모험의 결과가 은퇴하기에는 미흡하다고 판단되면 다시 바다로 나가야 한다. 모험의 결과가 좋으면 Hall of Fame(명예의 전당)에 이름을 올리고 편안한 생활을 즐길 여유를 찾는다.

VII. INITIAL OPPORTUNITIES

새로운 플레이어는 New Career를 선택하여야 한다.

New Career : 새로 모험을 시작하여 새로운 세계로 들어간다. 일반적인 게임으로 짧은 시간 약간 즐기기 위해 선택할 수 있다.

Continue a Saved Game : 세이브시켜 두었던 게임을 진행시킨다.

Command a Famous Expedition : 역사상 특별한 사건을 재현한다.

A. FAMOUS EXPEDITION (역사상 유명한 탐험)

경험자보다 초급자가 연습하기 좋다. 각각의 탐험은 짧고 개개의 특징을 가지고 있으며 다른 경우와 마찬가지로 전리품을 나누어 가지면 한번의 Situation이 끝난다. 이 탐험의 실제적인 사실은 경험많고 능력이 뛰어난 Leader가 지휘하고 있다는 것이다. 그러므로 당신은 그보다 더 나은 모험가이여야 한다.

John Hawkins, 1569 : 약간 어려운 상황으로 크고 강한 함대를 가지고 있으나 우호적인 항구는 단지 작은 계류장을 가지고 있을 뿐으로 실제 역사적으로는 Hawkins는 평화적으로 무역을 하였다. 때때로 그들이 공격을 해오는 바람에 평화가 깨어지기도 하였다.

Francis Drake, 1573 : 매우 어려운 상황으로 작은 배로 스페인의 식민지로 가득찬 카리브해를 탐험하는 것이다. 실제적으로는 약한 함대를 지휘한 Drake의 강인한 힘과 용기로 임무를 성공적으로 수행하였다.

Piet Heyn, 1628 : 쉬운 상황으로 안정된 함대를 가지고 하바나(Havana)와 플로리다 해안에서 스페인의 보물선단을 습격하여 재빨리 선단중의 보물선을 찾아내어야 한다.

L'Ollonais, 1666 : 쉬운 상황으로 우호적인 항구가 많고 스페인의 군사력이 약할 때이다. L'Ollonais는 Maracaibo지역을 차지하여 지배하였다.

Henry Morgan, 1671 : 매우 쉬운 상황으로 매우 강력한 함대를 가지고 있으며 서인도 제도내에 우호적인 항구도 많아졌고 스페인의 세력은 약해져 가고 있는 때이다. Morgan은 Panama의 보물과 Puerto Bello를 그의 손에 넣었다. 행운이 따른다면 당신도 할 수 있을 것이다.

Baron de Pointis, 1697 : 역시 쉬운 상황으로 강한 함대를 가지고 있으며 스페인의 군사력은 최하에 이르렀다. Baron은 Cartagena를 공격하여 도시의 보물을 빼앗았다.

B. SELECTING AN HISTORICAL TIME PERIOD

초보자는 No, Thanks를 선택하라. 그러면 자동으로 해적들에게 많은 유리한 점이 주어지는 1660년대 The Bucaneers Hero시대로 정해진다. 시대를

바꿈에 따라 카리브해와 Spanish Main의 군사력과 경제력이 변하며 새로운 식민지가 생기기도 한다. 1560년대에는 거의 전부가 스페인 식민지였으며 세계경제를 주도하는 인물로 유럽의 강인한 개척자들이 나섰다.

The Silver Empire (1560) : 스페인 제국이 최고조에 달했을 때이다. 몇 개를 제외하고는 모두가 스페인의 식민지였다. 모든 항구의 경제는 스페인에 의해 움직였으며 스페인의 배는 정박을 거절당하지 않을만큼 권력이 강했으므로 다른 국적의 배들에겐 모험이 요구되는 시기이다.

Merchants & Smugglers (1600) : 앞의 Silver Empire와 비슷하나 스페인의 힘이 조금 약해졌다. 몇 몇의 비스페인 식민지가 생겨나고 발전이 시작됐다. 그러나, 아직 카리브해는 스페인의 권력이 남아있었다. 독일 해적들의 우수한 무역 능력을 인정받았다. 초보자에겐 매우 힘든 시기이다.

The New Colonists (1620) : 스페인의 적에 의한 식민지가 새로 생겨났다. 스페인의 힘은 점점 약화되고 있다. 중개상들에겐 좋은 환경을 제공한다.

War for Profit (1640) : 작은 것이 유리한 시기이다. 스페인의 능력은 매우 축소되었고 새로운 식민지들이 건설되기 시작했다. 또한 이 시기는 The Golden Age라고도 불린다. 모든 탐험가들에게 가장 좋은 시기이다.

The Buccaneer Heroes (1660) : 카리브해는 도적질이 최고조에 달했고 스페인의 부가 다시 나타나기 시작했으나 절대적인 군사력은 콩알만큼 남아 있었다. 유럽의 식민지와 항구에는 행운을 잡으려고 온 선원들로 술집을 가득채웠다. 모든 탐험가들이 기쁨을 느낄 수 있는 시기다.

C. SELECTING NATIONALITY

새로운 국가는 English로 골라라. 국적에 대한 특별한 룰이 적용된다. 예를 들면 독일은 1560년대를 선택할 수 없다. 또한 배의 크기와 선원의 수효, 자본등이 정해진다. 행동의 결과도 그나라 말로 해설되어 나온다.

English : 자주 선택되는 국적으로 16세기 국제 무역상을 도왔고, 다음 세기에는 개인 식민지를 도와 주었다.

French : 해적을 위해 2번째로 선택되는 국적으로 국가의 도움은 거의 없지만 해적들의 행동에 자유를 주었다. 17세기 프랑스의 식민지로 Weatern Hispaniola와 Tortuga가 되었다. 이 지역은 프랑스 해적의 기지로 사용되었다.

Dutch : 새로운 국적으로 1620년대를 제외하고 독일은 카리브해를 항해했다. 그러나, 군인은 아니다. 그들은 카리브해의 모두에게 좋은 평을 들으려고 노력했다.

Spanish : 스페인이 가장 약할 때인 1680년대에 활동하며 Costa Guarda를 잘 이용하며 카리브해의 수비대는 해적들과 비슷하게 행동한다. 새로운 느낌을 가질 수 있다.

D. YOUR NAME

이름을 9자 이내로 새기고 리턴을 친다.

E. DIFFICULTY LEVEL

초보자는 Apprentice를 선택하라. 이 계급은 많은 도움을 주며 쉽다.

Apprentice : 최대한의 도움이 있게 되며 play를 쉽게 한다. 그러나 다른 계급들보다 재물분배시 몫이 적어진다.

Journeyman : 평범하며 쉽다. 약간 익숙해 있어야 하며 몫이 늘어난다.

Adventurer : 어렵고 게임의 환경도 중간이다. 그러나 재물의 분배 몫은 괜찮은 편이다.

Swashbucker : 무척 어렵다. 환경은 매우 어려우며 배분의 몫은 많아진다.

F. SPECIAL ABILITIES

특별한 능력을 부여한다.

Skill at Fencing : 적의 행동에 받아치기가 훌륭하며 공격에 대한 대비 동작이 빨라진다.

Skill at Navigation : 높은 파도를 넘어 쉽고 빠르게 바다를 갈 수 있게 한다.

Skill at Gunnery : 지역전투중 돕는다. 총기류 사용이 정확해진다.
Wit at Charm : 정부와 높은 지위의 인사와 거래시 유용하다.
Skill at Medicin : 좋은 체력이 오래 유지되도록 돕고 부상과 병을 치료 하기도 한다.

VIII. YOUR STARTING TALE : TREASURE & SILVER TRAINS

게임을 시작하면 보물선과 수송대가 각 도시에 언제 도착하는지 알아야 한다. 이 정보는 매뉴얼 뒷부분에 실어 놓았다. 정확한 정보를 가지면 공격에 대한 실패가 거의 없다.

Spain & Peru : 지금 보물선은 카리브해에 없고 스페인의 Sevelle에서 여행을 위한 준비중이다. 그와 비슷하게 온 수송팀도 페루에서 금과 은을 싣고 있다.
이 두 경우에서 당신은 그들이 카리브해에 나타나길 기다려야 한다.

A. HISTORICAL FOOTNOTES (역사적인 발자취)

1530년대부터 스페인의 상선들은 서인도 제도 뿐만아니라 세계의 모든 곳에 진출했다. 1540년대 까지는 무질서가 난무했으나 1560년에 이르러 법을 제정하고 선박을 모아 선단으로 꾸며 항해했다. 매년 함대는 Seville에서 많은 여행객과 화물, 군대를 싣고 출발하여 신세계의 스페인 식민지와 교역하였다. 그 결과 멕시코와 페루에서 금과 은을 스페인으로 가져오게 되었다. 이런 이유로 스페인으로 돌아가는 배는 해적들의 목표가 되었다. 이는 대단히 위험한 사업이다. 잘 훈련된 전함으로 보물을 뺏을 수도 있고 도리어 잡힐 수도 있다. 이와 비슷하게 당나귀로 은을 실어 Terra Firma해안을 따라 큰항구인 Cartagera, Nomber de Dios, Puerto Bello로 이동하는 송대가 있었다. 이들은 보물선에 싣기위한 물건들을 운반하고 있다.

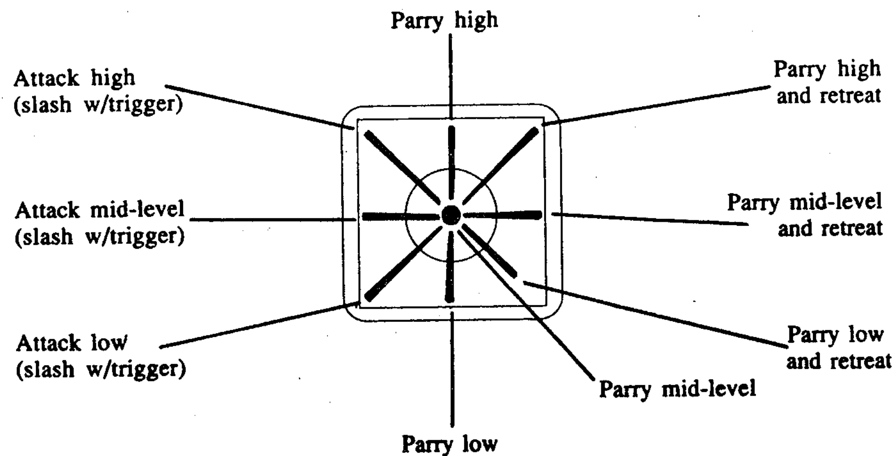
X. FENCING & SWORDPLAY

근대 초기의 유럽은 혼란스러운 시기였다. 도둑을 막고 정의를 위하고 가족을 보호하기 위해서는 검과 명예가 중요했다. 전투에 참가하거나 술집에서 시비가 일어났을 경우에는 단순히 살아남기 위해 차가운 금속(칼)을

사용하는 기술이 필요했다.

A. BASIC OF CONTROL

그림에 표시된 바와 같다.



B. CHOOSING YOUR WEAPON

사용가능한 검은 Rapier, Cutlass, Longsword의 3가지가 있으며 Slash는 보통 공격의 2배 정도 효과가 있으나 그만큼 시간이 소요된다.

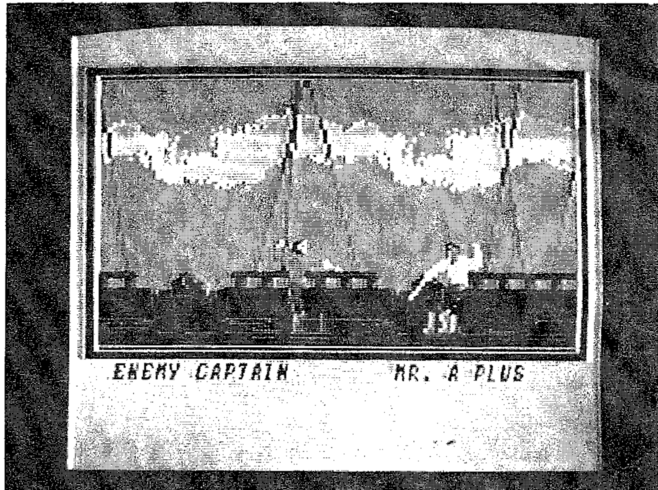
The Rapier : 길고 가는 휘어지는 무기로 예리한 칼끝을 가지고 있다. 가볍기 때문에 다루기 쉽고 목표물에 명중시키기 쉽다. 다른 무기보다 길지만 공격력은 약하다.

The Cutlass : 짧고 무겁고 날이 휘어진 칼로 Rapier보다 2배의 효과가 있어 초보 전투자들에게 자주 사용되는 무기이다.

The Longsword : 중간 정도 길이의 고대 무기로 효력도 중간정도이다.

C. THE PRINCIPLES OF FENCING

Combinations : 그 시대의 모든 남자들은 검술인으로 훈련을 했다. 공을 던지고 차는 동안 자동적으로 팔과 몸통, 다리의 움직임을 공격과 수비훈련으로 한다. 동시에 그러한 훈련은 공격, 방어 후퇴 등 여러 기술을 조합시킨 움직임이 된다. 전투 중에는 어떤 기술을 사용하는가에 따라 승리가 주어진다.



공격을 마구 퍼붓든가 수비 위주로 나가든가 카운타를 노리는 등의 작전을 펼 수 있다.

Hit : 적에게 가격을 가했을 때 Hit score가 올라감과 동시에 피가 조금 튀는 것을 볼 수 있을 것이다. 각각의 가격은 적을 약하게 한다.

Retreat : 이것을 선택하면 스크린에서 화면이 사라지며 전투는 끝난다. 물론 다른 대원들도 전투를 중단한다. 어떤 의미에서는 강력한 적을 만났을 경우 패배보다 후퇴가 났다.

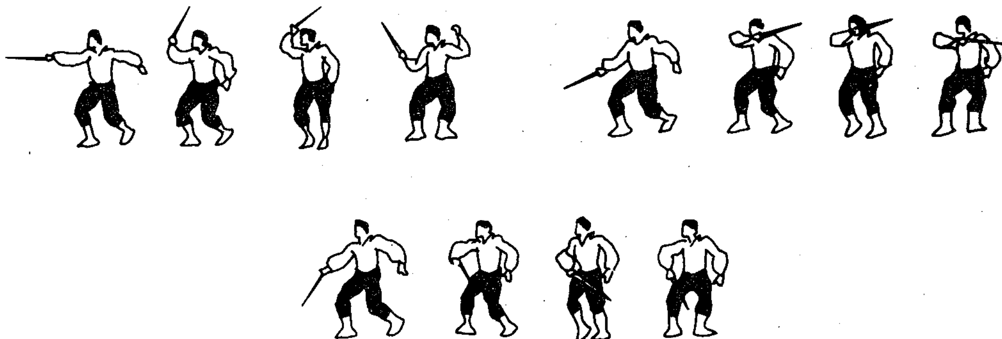
Panic & Surrender : 두목이 칼에 맞게되면 다른 대원들은 공포에 떨게된다. 두목의 생사는 다른 대원들에게 큰 영향을 주게된다.

Novices : 초보자는 Cutlass를 선택하고 단지 위 아래 공격을 유지한다.

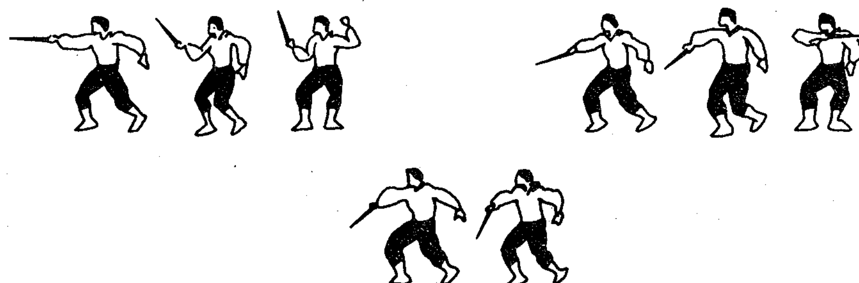
D. COMBINATIONS (기술조합)

각각의 전투에서의 칼다루기와는 다르며 기술을 사용하면 몸은 자동으로 움직인다.

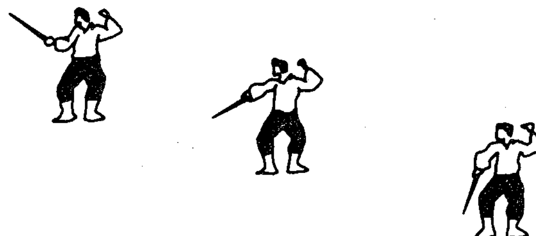
Slashing High, Mid & Low : 약간의 시간이 걸리는 기술로 먼거리의 적에게도 효과가 있으며 attack보다 2배의 피해를 입힌다.



Attacking High, Mid & Low : 빠른 공격을 하며 칼끝으로 공격을 해야 효과가 있다. Slash보다 약하다.



Parring High, Mid & Low : 적의 공격을 차단한다. 대부분의 검사들은 이 자세에서 빠른 공격으로 적에게 피해를 입힌다.



High Parry & Retreat : 방어 자세를 취하면서 뒤로 후퇴한다.

E. LEADERSHIP IN BATTLE(전투에서의 지도력)

전투에서 1대 1로 대장만의 결투로만 이루어지는 경우는 드물다. 대부분의 경우 적의 대장과 싸울 때 선원들도 같이 싸운다.

Morale (정신상태) : 적을 가격하거나 가격 당할 때마다 변하며 전투에서 많은 영향을 미친다. 시작시는 Wild에서 시작하여 나빠지면 Strong, Firm, Angry, Shaken, Panic으로 변한다.

Number of Man : 전투중 전사하거나 피해를 입어 사람들의 수가 줄어가며 전황에 따라 피해정도가 달라진다. 예를 들면 수가 적은 병사들의 의기가 살아있다면 의기소침한 많은 적을 이길 수 있다.

F. THE MEMOIRS OF CATP'N SYDNEY

많은 해적두목들은 아무 것도 없는 깡패이다. 그들은 학교에 다니지 않고 배운 칼쓰는 실력이 있으며 cutlass를 사용한다. 알려진 바로는 한번 휘두르면 rapier의 6배의 효과가 있다고 한다. 나는 항상 cutlass를 사용하며 그가 눕기 전에 많은 피해를 준다는 흑곰에 대해 들었다. 그러나, 나는 검술을 완전히 배우진 못했으나 학교에서 얼마간 칼에 대해 배워 알고 있다. 난 cutlass를 사용하며 slash 동작에선 닻이 떨어지는 속도보다 빨리 내려칠 수 있다. 또한 대부분의 적들의 longsword에 대항하기 위해 균형이 잡히고 날이 좋은 칼을 만들었다. 위험한 싸움에는 slash가 좋은 것은 아니다. 공격시간이 길고 자세를 잡는데도 오래 걸린다. 지금 나는 rapier를 사용하는 방법을 배우고 있다. 전함에서 싸운 함장인지 누군가가 기억난다. 그는 긴 아름다운 이름을 가졌는데 진정한 검사였다. 내가 느끼기엔. 그러나 우리의 수가 많아 결국 우리가 이겼다. 나는 cutlass를 손에 쥐고 악마 같은 Don을 상대했다. 눈과 눈을 응시하며 rapier의 공격을 막아냈으며 그의 다리를 공격했다. 적들은 흔들리기 시작했고 오랜 시간이 흐른 후 결과가 났다.

G. HISTORICAL FOOTNOTES(역사적 발자취)

The common Man as Warrier : 사람들은 자기의 재산과 가족을 지키기 위해 자신을 방어했다. 무기를 가지지 않은 사람은 거의 없었다. 귀족들은 대항하기보다 위험하지 않은 곳에 안주하였다. 보통 사람들은 작대기, 쇠몽둥이, 창, 긴 칼등을 사용했다. 배우지 못한 전투원들은 가능하면 cutlass를 사용했다.

The Colonial Frontier : 고국보다 식민지 생활을 더 편하게 하였다. 이는 영국과 프랑스의 식민지에서 절대적이었다. 시민의 대부분은 범죄자, 죄수, 광신자들로 고국에서 즐거움을 뺏긴 사람들이었다. 게다가 이곳은 유럽처럼 귀족이 땅을 가지고 있지 않고 주인이 없기 때문에 살아가면서 길도 내고 새로운 곳을 만들어 나갔다.

Firearms : 이 시기에 개발되었으나 아직 속도도 느리고 단점이 많다. 1500년대의 총기류는 천천히 타는 심지와 장진하는데 시간이 많이

걸려 한번 발사하려면 2분 이상 걸렸다. 1615년에 프랑스에서 개발한 방아쇠를 당기는 총은 사냥꾼이나 스포츠맨이 사용했고, 1630년에 해적들이 사용하기 시작했다. 그러나, 1670년까지는 많이 이용되지 않았다.

IX. TRAVELLING THE CARIBBEAN

카리브해는 넓고 따뜻하며 맑은 바다이다. 한가한 열대의 섬과 무성한 정글이 불변의 진리처럼 변하지 않는다. 본토의 항구와 섬의 도시에 숨겨져 있는 정박장 사이엔 3000마일에 이르는 물이 흐르고 있다.

A. INFORMATION

도시에서 Check Information을 선택하면 다음과 같은 메뉴가 나온다.

Continue Travels : 여행을 계속한다.

Party Status : 데리고 다니는 선원들의 상태를 표시한다. Happy, Pleased unhappy, angry로 구분되며 angry 상태가 오래 지속되면 주의하여야 한다. 식량이 떨어지면 변화가 예상된다.

Personal Status : 개개인의 신상 명세서를 보여주며 건강상태도 표시된다. 건강상태가 나쁘면 힘이 약해진다.

Ship's Log : 행동과 여행을 기록하며 발견한 특별한 정보가 기록된다. 만약 어떤 사건에 대해 알고 싶으면 기록일지를 살펴보면 된다.

Map : 지도 묶음으로 보물과 함께 땅에 묻혀 있거나 감춰져 있다. 시작시엔 아무 것도 없으나 곧 발견할 수 있을 것이다. 불행하게도 가장 중요한 비밀을 가지고 있는 부분이 없어졌다. 있으리라 생각되는 곳을 찾아라.

City : 카리브해의 여러 도시와 마을에 대한 정보를 얻을 수 있다. 원하는 이름위에서 조이스틱 보턴을 누르면 된다. 그러나, 중대한 사건(해적의 공격이나 새 정부가 들어서는 따위)이 없을시는 "No information available"이라는 안내가 나오며, 그곳을 방문해 술집에서 정보를 얻어야 한다.

Take a Sun Sight : 해를 보고 위치를 알아낸다.

Search : 보물이나 숨겨진 곳을 찾는다. 만약, 맞는 장소라면 지도 조각을 찾게되며 무엇인가를 갖게 될 것이다. 지도가 없이는 아무 것도

할 수 없다. 바다와 도시에서는 이 명령을 사용할 수 없다.

Save Game : 게임을 세이브시킨다. 도시에서만 작동된다.

B. GETTING AROUND TOWN

Visit the Governor : 정부 청사를 방문한다. 국적과 적대적인가 우호적인가를 묻는다. 무엇인가 특별한 물건이나 상을 제공하기도 한다. 또한 행운이 따른다면 그의 딸을 볼 수 있을 것이다. 한번 들렀던 도시의 청사를 다시 들려 무엇을 얻으려는 생각은 버리는게 좋다.

Visit Tarvern : 새로운 소식을 들을 수도 있고 새로운 대원을 모을 수도 있으며 또한 흥미있는 누군가를 만날 수 있을 것이다.

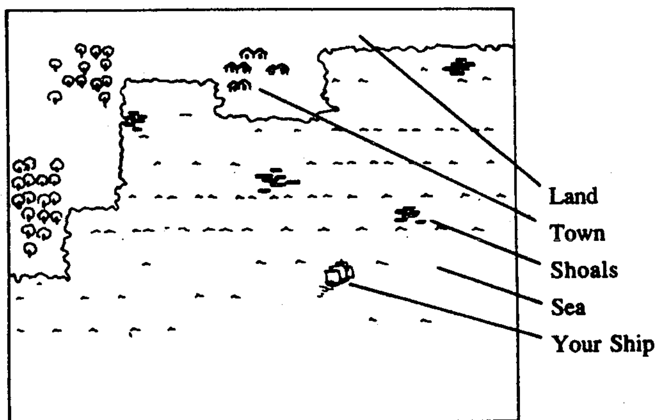
Trade with a Merchant : 다음에 자세한 설명이 있다.

Divide up the Plunder : 대원들에게 전리품이나 보물들을 나눠준다. 배, 물건, 대포등과 같은 것은 제외된다.

Check Information : 당신과 선원들의 상태를 보여준다.

Leave Town : 도시를 떠난다.

C. TRADE WITH A MERCHANT (상인과의 교역)



상인은 도시에 있으며 음식과 유럽상품 또는 특산물을 팔거나 산다. 배와 대포를 고쳐주거나 사기도 한다. 그러나, 항상 그런 것은 아니다. 물건을 사거나 팔고자 할 때는 조이스틱을 위, 아래로 움직여 물건을 선택한 후 왼쪽으로 하면 사는 것이고 오른쪽으로 하면 파는 것이 된다. 물건에 대한 돈은 자동으로 지급된다. 1척 이상의 배를 가지고 있다면 팔 수도 있으며, 파손된 배를 가지고 있다면 돈을 주고 고칠 수 있다. 그러나, 많은 배를 팔게 되면 물건을 실을 공간이 적어지므로 배에 못 실은 물건은 팔아야 된다.

D. TRAVEL BY SEA

Setting Sail : 배에 탑승한 후 항해하고자 하는 방향으로 돌린 다음 조이스틱을 앞으로 밀면 출항한다.

Sailing : 조이스틱을 움직이면 배는 조이스틱이 향한 방향으로 회전한다.

Speed : 배의 스피드는 바람의 방향에 영향을 받는다. 바람을 거슬러 올라가면 매우 느린 항해가 될 것이다. 바람의 방향과 태풍만 주의한다면 항해는 매우 순조로울 것이다. 배가 여러 척일 경우에는 가장 큰 배의 속도에 전함대의 속도가 정해진다.

Pause : 여행을 잠시 멈춘다. 스페이스바를 다시 누르면 계속된다.

Weather : 구름이 흘러가는 방향이 바람의 방향이다. 구름이 빨리 지나가면 태풍이 가까이 있는 것이므로 주의하여야 한다.

Shoals & Reef (암초) : 바다를 자세히 보면 암초를 볼 수 있을 것이다. 만약 암초위를 지나가면 함대중의 한대는 피해를 입게된다.

Anchoring : 해안가의 물이 얕은 곳, 닻을 내릴 수 있으며 배는 자동으로 스톱하고 선원들은 하선한다.

Getting Information : 조이스틱 보턴을 누르면 잠깐 게임이 중지되며 정보가 나온다.

Minimum Crew : 배 한척을 항해시키려면 최소한 8명이 있어야 하며 만약, 한척당 8명이 안 될 경우엔 배를 버린다.

E. OVERLAND TRAVEL

선원들이 육지에 상륙하며 이동하고자 하는 방향으로 조이스틱을 향하라. 물론 육지에는 전진을 방해하는 정글, 늪, 산등이 있으며 그곳을 지날때에는 움직임이 느려진다.

F. ARRIVING AT A TOWN

Sail into Harbor : 평화적인 목적으로 항구에 접근한다. 이 명령은 바다로부터 도시로 접근할 때만 표시된다. 그러나 도시가 요새에 의해서 보해받고 있으나 당신의 국적이 적대국인 것으로 판명되면 공격을 가해온다. 당신의 국적이 경계대상일 경우는 공격을 해오지는 않지만 그곳의 정부는 당신을 좋아하지는 않는다.

March into Town : 걸어서 도시로 진입할 때 선택한다.

Attack Town : 보통과 다른 특별한 결과가 기대된다. 육지에서든지 바다에서든지 가능하며 육지에서라면 도시는 매우 강하고 많은 군대를 가지고 있다. 접근이 되면 총격전이 벌어지며 싸움이 시작된다 (Pike & Shot 부분을 참조하시오.). 그러나 숲이나 도시내에서라면 더 근접하게되어 백병전이 벌어지게 된다 (Fencing & Swordplay 부분을 참조 바람). 바다에서라면 기함과 요새의 싸움이 된다 (Broadsides 부분을 참조). 당신의 목표는 해안 가까이 위치해 있는 요새를 파괴하는 것으로 그곳을 향해 항해하여 그 주변의 해안에 선원들을 상륙시켜 육지와 바다에서 양공을 펼치도록 하라. 그러나 이와 같은 전투는 매우 위험하며 적의 화력은 대단하다.

Sneak into Town : 당신의 함정을 해안가에 숨겨놓고 몇몇의 스파이만을 밤에 도시로 내보낸다. 적의 요새 화력이 무서울 때 가장 좋은 방법이나 조심스런 일이다. 왜냐하면 소문이 많이 퍼지면 발각되고 공격을 받을 수 있다. 만약 무슨 일이 발생하면 얼른 도시를 빠져나와라. 체포되어 감옥에 투옥될 수도 있다. 도시에 잠입하게 되면 술집에서 선원을 모집할 수 있으며 대원들은 도시에서 게임을 끝내는 불행을 막기 위하여 물품들을 모두 배에 두고 내린다.

Take a Sun Sight & Find Your Position (해를 보고 위치를 알아내기)

해를 보는 것은 위치를 알아내는 기술이다.

Controlling the Astrolabe : 조이스틱의 조작으로 움직인다.

Using the Astrolabe : 해가 하늘을 이동하는 것을 지켜보아라. Astrolabe로 그것을 추적하라. 해가 가장 높이 떴을 때 astrolabe를 올리고 내리면서 격자의 아래에 닿을 때 이 값을 읽어라. 그것이 위도이다. 흐린 날에는 태양보기가 어렵다.

Dead Reckoning Longitude (경도)

경도는 대충 관록에 따라 예측해야 한다.

G. GEOGRAPHICAL FOOTNOTES (지리적 발자취)

Weather Patherns : 카리브해는 따뜻한 바다이다. 수온은 변함이 없고 은빛바다를 유지하나 눈에 띌만한 변화로 인하여 날씨가

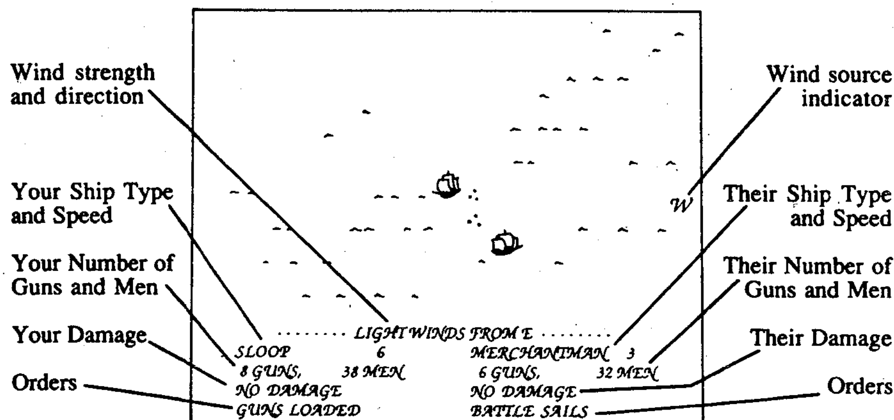
변한다. 대부분의 나쁜 날씨는 여름과 가을인 5월부터 11월 안에 일어난다. 때로는 태풍이 동반된다. 거의 대부분의 계절에는 바람이 동에서 서로 불지만 물론 지역에 따라서는 변화무쌍하다.

H. CHANNELS & PASSAGES (해협과 수로)

카리브해의 고대 항해방법은 섬 사이로 항해하는 것이다.
Spanishmain의 항구를 출발하면 북쪽의 Yucatan 해협이 있고 동북쪽의 플로리다 해협은 유럽으로 가는 지름길이다. 그러나 적대적인 해적들이 자주 출몰하는 위험한 길이기도 하다.

IX. BROADSIDES : THE TACTICS & SEA BATTLE

Encounters at Sea



Sail Ho! : 수평선 너머로 적함으로 보이는 배를 발견했을 때 나타나며 Investigate를 선택하면 접근하며, Continue를 선택하면 피한다.

Ship in View : 멀리 배가 보일 때 그 배가 무슨 함정인지를 추측한다. 선택은 위와 같다.

See Her colors : 배에 꽤 가까이 접근하여 배에 달려있는 기의 색을 볼 수 있다. Battle을 선택하면 함대함 전투가 시작되며 단지 News를 듣기 원하면 평화적으로 헤어지지만 해적선이나 군함인 경우에는 무조건 당신을 공격한다.

Select Your Flagship : 전투가 벌어지면 전투에 참가할 배를 골라야 한다. 신중을 기해야 하며 매우 어려운 결정을 내려야 한다. 각 배의 정보를 알고 있어야 대처할 수 있다. 배가 작으면 인원도 적고 사용가능한 총기류도 적기 때문이다. 뒤의 Gazetteer of Ship이라는 함정 정보부분을 읽어 보아라. 총은 4명중에 1명씩 가지고 있다.

A. BATTLE AT SEA

전투를 지휘하게 되면 화면은 전투화면으로 바뀌고 상대되는 함정과 당신의 함정이 화면 하단에 표시되고 상태가 나타나 있게 된다.

Sailing : 항해는 이제까지의 방식과 같다.
Change Sails : Joystick을 밀면 최대속도로 항진 당기면 전투 항해로 돌입한다.
Fire Broadsides : 버튼을 누르면 자동으로 적에게 화력이 발사된다. 기억하라. 화력은 배의 한쪽 부분에만 위치시켰으므로 그 방향을 계속 적에게 향하고 있어야 한다. 적에게 총을 발사하고 난 후에는 가능한 빨리 총을 재장진시키는데 이 속도는 선원들이 정신상태에 따라 변한다. 선원들의 기분이 좋으면 더 움직임을 빠르게 하며 적의 장진속도는 그들의 선원들이 군함이냐, 해적이냐, 상선이냐에 따라 달라지며 군인이 가장 빠르고 화물선이 가장 느리다. 장진시에는 배를 멈추어야 한다. 사수들은 장진시 배가 흔들리는 것을 싫어한다.
Pause : Space bar를 누르면 게임이 잠시 중단된다.
Escape from battle : 전투에서 피한다. 거리가 많이 떨어지면 전투는 중단된다. 게다가 너무 오래 싸워 밤이되면 중단한다. 적의 배가 피해가 없었다면 배 한척을 적에게 잃는다.
Grapple & Board : 적의 배옆으로 붙으면 승선하여 갑판위에서 전투가 벌어진다. 한사람을 당신이 조정한다.

B. PRIZES & PLUNDER (상과 약탈물)

Prizes : 바다에서의 전투에서 승리를 거두었을 때 적의 배는 당신의 것이 되고 선원들도 당신의 것이 된다. 또는 화물만 갖고 싶을 때는 전투 후 배를 불질러 바다에 수장시킨다. 적에게서 뺏은 물건도 당신의 배에 공간이 있어야 가질 수 있으며 없다면 적의 배를 버리지 말고 가져야 한다.

가능한 우호적인 항구에 가서 처분하라. 그러나 Spain의 배에 문제가 있다면 무척 느린 항해가 된다. 스피드가 중요할 때는 과감히 버려라.

Plunder : 적의 배에게서 빼앗은 물건을 말한다.

C. AMPHIBIOUS ASSAULTS ON TOWNS

Attack town을 선택하고 도시로 항해해 돌격하면 수륙 양공을 할 수 있다. 되도록이면 요새나 도시에 가까운 곳에 선원들을 내려 보내야 성공한다.

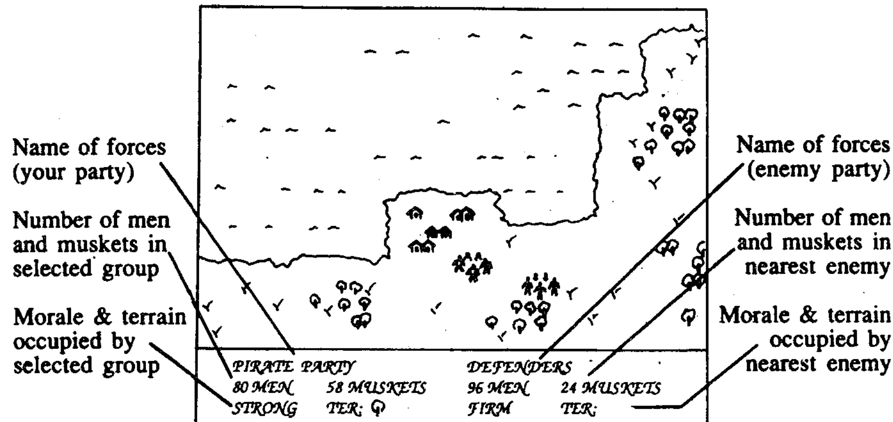
D. HISTORICAL FOOTNOTES (역사적 발자취)

Le Grand's Galleor : 1635년에 Pierre le Grand와 28명의 선원들은 Hispaniola의 서쪽해안의 어느 곳에선가 파손이 된 채 위치를 잃었다. 그들은 스페인 함정의 모습을 뿌옇게 보았다. 그 함정은 천천히 밝은 곳으로 나타났고 거대한 군함의 위용을 드러냈다. 결국 가까이 접근하였다. Le Grard와 그의 선원들은 죽기살기로 기어올라가 싸웠다. 그들은 놀랍게도 스페인 함장을 잡았다.

Best Speed : 배의 스피드가 다른 이유는 배가 사용되는 종류가 다르며 만들어진 부품이 다르기 때문에 특징적으로 배정되어 있다.

X. PIKE & SHOT : THE TACTICS OF LAND BATTLE

영국, 프랑스인, 독일인 해적들은 바보가 아니다. 스페인의 도시로부터 출발한 스페인의 배에는 보물이 실려있다는 것을 알고있다. 그러나 부를 얻으려면 스페인 함정과 육군 요새의 화력을 견디어내야 한다.



A. BATTLE ON LAND

육지를 행진하여 도시를 공격하면 도시의 수비군이 당신이 있는 곳으로 나온다. 그러나 수비군이 겁을 먹거나 약한 상태일 경우는 전투가 일어나지 않는다.

Important : 조이스틱의 button을 누르는 것과 사격과는 별개의 문제다. Joy stick으로 방향을 조절하여 이동만 Controll할 수 있다.

Giving Orders : 지상 전투에서 당신 선원들을 두 개 이상의 그룹으로 나눌 수도 있다. 그리고 각기 다른 그룹에게 각기 다른 명령을 내릴 수도 있다.

Select a grout : 버튼을 누르면 새로운 그룹을 정한다. 정해진 그룹은 회색에서 검정색으로 색이 바뀐다. 설명되는 자료도 바뀐다.

Move a Group : 정해진 그룹을 이동시킨다.

Move all Group : 버튼을 누른 채 Joy stick을 움직이면 모든 그룹이 같은 방향으로 이동한다.

Combat : 두 가지 방법의 전투가 가능하다. 총격전과 백영전이 그것이다.

Musket fire : 대원이 이동하지 않을 때만 사격을 하며 사정거리중 가장 가까운 적에게 화력을 집중한다. 사정거리 안에 적이 없다면 총을 쏘지 않는다.

Remember : 사격중에는 절대 움직이지 마라.

Melee combat : 적에게 돌격할 때 언제라도 발생한다. Sword play 화면으로 바뀐다.

Visivility (보이는 범위) : 나무 뒤에 있거나 도시안에 있는 적들은 보이지 않는다. 적이 그런 상황에서 나올 지도 모르니 주의하라. 적도 당신이 어디에 숨거나 하면 그들의 시야에서 벗어나게 된다. 이를 이용한 기습도 유용하게 사용하라. 화면의 적에 관한 자료는 가장 가까이 위치한 적의 Data이다.

Terrain Effect (지형의 효과) : 나무와 도시 늪지는 이동을 느리게 한다. 게다가 나무나 도시는 적의 공격을 막는 역할을 한다.

Marale : 대원들이 정신 상태는 다음과 같은 순서대로 약해진다. Strong, firm, angry, shaken, panic상태가 되면 적은 뿔뿔이 도망간다.

Final Assanlt : 목표는 적의 요새로 진입하는 것이다. 이기면 적은 도시를 포기하고 항복한다.

Retreat : 도시지도의 가장자리로 이동하면 전투는 끝난다.

B. YOUR CAREER ON THE HIGHSEAS
A MANY CREW "ON ACCOUNT"

약탈자나 해적들은 절대적인 왕권이 유지되던 시기에도 투표에 의해 통치되는 민주적인 집단이었다. 해적들간의 분배는 동등했다. 선장은 약간의 몫이 더 분배되지만 그는 더욱더 큰 위험을 안고 있었기 때문이다. 선원들은 봉급대신 전리품을 분배받으려는 목적으로 모험을 한다.

At the start : 각각의 항해는 선원들에게 새로운 시작이며 1척의 배를 갖고 시작한다.

Recruiting Crewman : 술집에서 선원을 모을 수 있다. 그리고 때때로 배를 뺏을 수 있다. 만약 도시에 숨어들어 갔다면 선원을 모집할 수 없다. 선원모집은 공개적인 행동이기 때문이다.

On Account : 선원들은 봉급을 받지 않는다. 대신에 항해가 끝나면 각각의 선원들에게는 분배의 몫이 돌아간다.

Morale : 많은 돈을 가지고 있다면 선원들은 항복해야 하며 더많은 성과를 올리지만 여러 달이 지나 돈이 떨어지면 그들은 다른 선장에게로 합류할 생각을 한다. 이러한 길을 막으며 그들을 계속 행복한 상태로 유지시키려면 계속 금을 모아야 한다. 1년을 버티기는 힘들지만 2년이나 그이상을 선원들을 잡아두는 것이 중요하다. 선원

들이 unhappy나 angry 상태가 되면 항구에 도착하기만 하면 도망가 버리며 오래 계속되면 반란을 일으킨다. 많은 수의 선원보다 적은 수의 선원들의 기분을 유지시키는 것이 쉽다. 왜냐하면 개개의 선원에게 지급되는 분배 몫이 크기 때문이다. 또한 저장고에 금이 많이 쌓여있으면 morale이 높은 상태를 유지시키는데 도움을 주며 도시에서 물건들을 비싼값으로 파는 것도 매우 중요하다.

Diniding plunder : 항해가 끝나면 기함만 제외하고는 모두 선원들의 분배몫으로 돌아간다. 분배몫의 많고 적음은 선장의 능력에 따른 것으로 용감한 선장은 다음번 항해에 10%의 몫을 sponcer가 대준다. 그러나 별 성과가 없는 선장은 다음번 항해에 선원을 모으는 일이 매우 힘들게 된다.

C. HISTORICAL FOOTNOTES (역사적 발자취)

A Captain's Qualificantions (선장의 능력) : 해적들의 선장은 정부나 소요주가 아닌 선원들에 의하여 선출된다. 그는 선원들이 일을 할 수 있도록 최선을 다해야 한다. 만약 그렇지 못할 경우, 선원들은 반란을 일으키고 그들중에 다른 새로운 인물을 선출한다.

선원들의 마음은 선장이 전투에서 발휘하는 기술에 많은 영향을 받는다. 선원들은 용감하고 능력있는 전술의 천재를 Henny Morgan 같은 우수한 선장을 구하고 있다.

전투가 아닌 다른 공식적인 일에는 앞장서 이끌어가는 지도자이어야 한다. 대부분의 선장은 군인, 상인, 정치가의 능력을 겸비하고 있다. Henry Morgan은 진정한 모험가로, 육지에서는 군대 사무관으로, 바다에서는 선장으로, 활약하다 1667년 Port Royale (왕실 항구)의 영국 정부에 의해 해군사령관으로 진급했다. 몇년 후 그는 많은 수의 배와 Puerto Bello를 포함한 도시를 획득했다.

1671년, 그는 신세계의 가장 부유한 도시 Panama를 손에 넣었다. 그는 왕의 고문으로 서인도제도의 여러곳을 관할하는 임무를 맡았었고 1674년 King Charles

II (찰스 2세)로 부터 기사작위를 받았다. 그는 자마이카의 관리자로 큰 농장을 운영하여 부유한 삶을 살았다.

XI. COLONIAL LIFE

A. THE GOVERNOR (정부)

600명 이상이 되는 도시에는 정부가 세워진다. 이러한 정부의 변화가 식민지 뉴스의 중심을 이루며 경제에 중요한 영향을 미친다.

정부는 상선의 접근을 제한하며, 만약 그들이 적대국의 배로 간주되면 정부는 그 함정에 사격을 가하며, 의심이 가는 나라의 배는 접근을 허락한다. 그러나 그들과의 접촉은 하지 않으려고 한다.

B. RANKS & TITLES

도시의 정부는 해적의 공격에 의한 방어와 보호의 책임이 있다. 그러나 대부분의 경우에 돈도, 해군도, 육군도 가지지 않는다. 그들은 그들의 왕국에 도움을 청하고 왕국은 그들의 재산적 가치에 의해 군대를 파견하며 재산적 가치에 의해 군대를 가질 수 있다.

Ensign, Captain, Major, Colonel, Admiarl의 순서대로 강력한 군대를 가지게 된다.

C. EUROPEAN POLITICS

당신이 공격한 나라의 배나 도시를 공격하면 그나라는 당신에게 나쁜 감정이 생기게 되며 몇몇의 경우는 의심스러운 국가로 지정하며 대부분의 경우에는 적대적으로 여기게 된다. 당신은 이러한 정부의 생각이 바뀌리라는 생각을 하지말라.

또한 현재 전쟁국인 나라들 사이는 서로 적대국으로 여기며 당신이 전쟁당사국일 때 상대국의 배나 도시를 공격하면 그들은 적대행위로 간주하나 본국은 기뻐한다. 그리고 연합국에게도 영향을 미치게 된다. 모험중에는 자기 본국의 배나 연합국의 배를 공격치 마라. 국제 정치변화에 민감해야 한다.

D. PIRATE AMNESTY (해적의 특사)

국가는 자기국가에 피해를 주었던 해적에게 특사를 낼 수 있다. 국가의 개개의 정부는 해적들이 예전의 행동을 묵인할 수 있는 권리를 갖고있다. 그러나 때때로 묵인의 댓가는 매우 비싸다. 특사를 요구하려면 매우 큰 함대로 위협하거나 몰래 숨어들어가 정부에 특사를 요구하라.

E. THE TAVERN (술집)

당신이 Tavern에 방문하게 되면 당신보다 먼저 와 있는 선원들을 보게 될 것이다. 남자들은 종종 당신에게 접근하여 선원이 되고자하며 술에 취해 있지 않은 진정한 마음이다. 당신은 또한 이곳을 방문하는 방문객으로부터 새로운 정보를 들을 수 있다. 이곳에서의 소문은 대체로 사실이다.

F. LOCAL MERCHANTS (지역상인)

거의 모든 도시들은 무역을 하고 있다. 지역 상인들의 부는 그 도시의 부에 비례한다. 재산이 많은 상인은 많은 물품을 취급하며 많은 금액의 물건을 사고 판다. 또한 가격도 비싸다. 작은 도시의 상인은 가격은 싸지만 많은 양을 취급하지 않는다.

경제의 전문가는 16-17세기의 카리브해 무역에 매우 중요하게 되었고 무역법도 많은 차이가 있으며 생산품의 상황을 전망할 수 없기 때문이다.

G. SPARISH TRADE RESTRICTIONS

도시들은 경제적 능력에 따라 4등급으로 구분되며 상인들의 능력도 달라진다. 스페인 도시에서 스페인 인 이외의 무역은 불법이다. 그러나 지역적 정부에 따라 묵인하는 경우도 있다. 도시발전을 위한 상인들의 요구 때문이다.

Struggling : 경제가 어려운 도시로 무역법도 필요없을 정도며 해적들의 무역이 주를 이룬다. 가격이나 질은 괜찮으나 양은 적다.

Surining : 작은 경제 규모를 가지고 있다. 스페인 도시도 외국인 무역이 허용된다. 값과 질도 괜찮다.

Prosperous : 큰도시로 강한 경제력을 가지고 있다. 큰 규모의 함대와만 거래하며 가격은 비싸다. 그러나 많은 양을 취급한다.

Wealthy : 경제력이 최고에 도달해 있으며 무역법을 가지고 있다. 가격은 높으나 물건은 풍부하다.

XII. THE RISE & FALL OF COLONIES
(식민지의 흥망)

식민지가 경제적으로 흥하면 정치군사력도 강해진다. 그러나 다음과 같은 영향으로 변화가 생긴다.

Indian : 군인들이 안디안의 공격을 막아내지만 시민들은 경제에 피해가 있으므로 떠나게 된다.

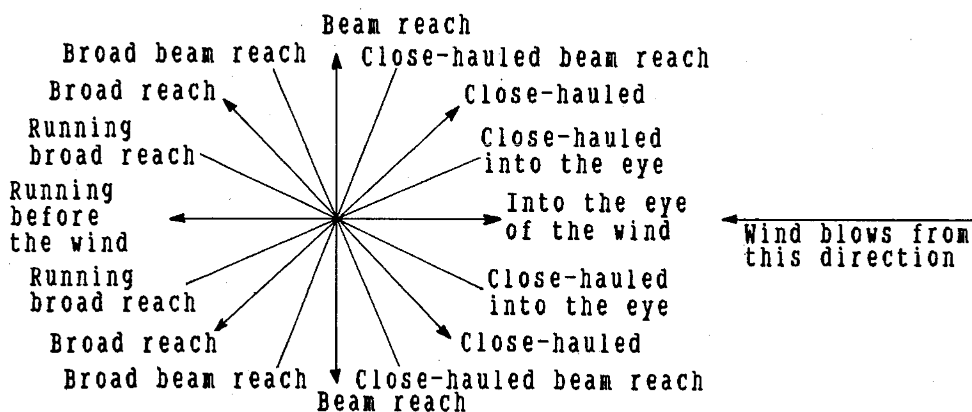
Pirate raids : 해적들은 금이 어디에 숨겨있든지 간에 훔쳐가 경제에 타격을 입힌다.

Malaria : 시민과 군인들의 수를 줄이며 경제성장율을 낮추거나 중단시킨다.

Gold Mines : 경제는 한때 호황을 누리지만 대부분의 금광의 수명은 극히 짧아 남는 것은 개울이나 강에서 채취되는 사금밖에 없다. 그러나 정신적으로 boom을 이루게된다.

XIII. A GAZETTEER OF SHIPS CIRCA 1690

카리브해를 항해하는 배는 기본적으로 9가지가 있으며 각기 크기와 모양이 다르다. 이런 특징을 제대로 알고 있어야만 항해에 제대로 임할 수 있다.



Definitions (정의)

Burden : 음식과 선원과 또는 물건들을 싣고난 후에 저장할 수 있는 저장

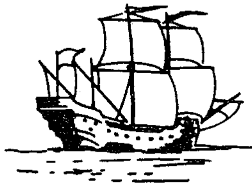
공간을 말한다. 이 공간이 부족하면 실을 수 없게된다.

Speed : League로 표시되며 (1 league는 약 2.5mile) watch(약 4시간) 동안에 이동한 거리를 나타낸다. 처음숫자는 바람이 적을 때, 나중 숫자는 바람이 많이 불 때 이동할 수 있는 거리이다.

Best point of sailing : 바람의 방향에 대해 가장 빨리 달릴 수 있는 위치로 배마다 다른 Point를 가지고 있다.

Scale : 배의 그림은 모두 같은 비율로 축소시킨 것이다.

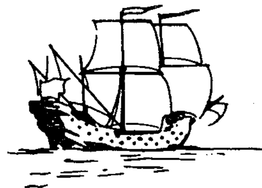
Spanish Galleon (범선)



7-15 leagues	Best speed
Broad reach	Best point of sailing
36 guns	Maximum number of heavy cannon
20-24 guns	Typical number of heavy cannon
288 men	Maximum personnel
275 men	Typical crew and passengers
160 tons	Cargo space

Galleon은 Spanish Main에서 가장 큰배이다. 근본적으로 그들은 두 대의 작은배보다 싸게 큰배 1척을 만들었다. 아무리 큰 배가 항해능력이 낮고 난파선이 될 확률이 많다고 해도 전투에서 그의 능력은 없어서는 안될 존재이다. 단점으로는 회전이 느리고 바람을 타기가 힘들기 때문이다.

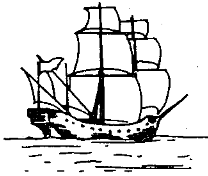
Spanish Wargalleor (전함)



7-15 leagues	Best speed
Broad reach or running reach	Best point of sailing
32 guns	Maximum number of heavy cannon
28-32 guns	Typical number of heavy cannon
256 men	Maximum personnel
250 men	Typical crew and passengers
140 tons	Cargo space

Wargalleor은 상선과 비슷하며 많은 저장공간을 가지고 있으며 많은 선원이 승선할 수 있다. 상선과 다른점은 군인이 탑승하고 있고 전투에 용감하게 대치할 수 있는 구조를 가지고 있다. 이들 스페인 전함의 전술은 갑판에서 사격을 하다 접근하여 백병전을 벌이는 것이다.

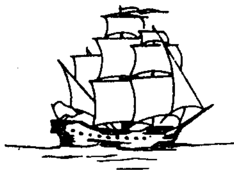
Fast galleon



9-12 leagues	Best speed
Broad reach or running reach	Best point of sailing
28 guns	Maximum number of heavy cannon
24 guns	Typical number of heavy cannon
224 men	Maximum personnel
215 men	Typical crew and passengers
120 tons	Cargo space

북유럽의 힘이 기본적으로 나타난 디자인으로 되어있고 어떠한 항해 계획에도 유연하게 대처할 수 있다. 약한 바람에서도 빠른 속도를 낼 수 있다.

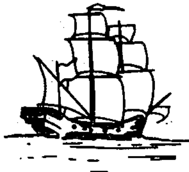
Frigate



9-12 leagues	Best speed
Broad reach or running reach	Best point of sailing
28 guns	Maximum number of heavy cannon
26-28 guns	Typical number of heavy cannon
224 men	Maximum personnel
190 men	Typical crew
120 tons	Cargo space

사각 몸체의 함선으로 빠르고 항해가 간편하다. 돛을 접었을 때도 다른 배들보다 빠른 속도를 낼 수 있다. 이 함정은 정찰과 독립적인 항해에 유용하게 사용된다. 대부분이 Frigate는 해군함정으로 건조되었다. 잘 훈련된 선원을 가지고 있으면 언제나 매우 위험한 존재이다. 수평선 너머로 Frigate가 보이면 해적이나 약탈자일 것이다.

Merchantman



9-12 leagues	Best speed
Broad reach	Best point of sailing
24 guns	Maximum number of heavy cannon
6-12 guns	Typical number of heavy cannon

198 men	Maximum personnel
20-45 men	Typical crew and passengers
100 tons	Cargo space

사각 몸체 구조로 교역지들을 갖는 것이 꿈이다. 그들은 저장능력과 많은 총과 선원과 여객을 실을 방이 마련되어 있다.

대부분의 상인은 평화적이나 싸움에 싫증을 느낀 사람들도 화물을 가득 싣고 부를 향한 항해를 하는 것이 목적이다. 그러나 해적들은 이들을 노리며 잡으러 달려든다. 그러나 상인이 목숨을 걸고 이긴 경우도 있다. 이 배는 매우 위험하다.

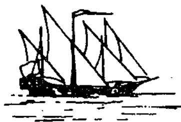
Cargo Fluyt



9-12 leagues	Best speed
Runn : greach	Best point of sailing
20 guns	Maximum number of heavy cannon
4-12 guns	Typical number of heavy cannon
160 men	Maximum personnel
12-24 men	Typical crew and passengers
80 tons	Cargo space

1600년경 독일인에게 만들어졌고 많은 북유럽의 나라들이 모방했다. 매우 작으나 작은 규모의 선원을 싣는 상인에게는 큰배이다. 큰 저장 공간도 있으며 강을 올라가거나 큰 배가 댈 수 없는 작은 항구에도 배를 댈 수 있다. 그러나 전투함으로서는 부족하므로 전투를 피하도록 하라.

Barque

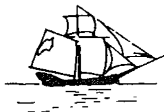


9-12 leagues	Best speed
Broad beam reach	Best point of sailing
16 guns	Maximum number of heavy cannon
4-6 guns	Typical number of heavy cannon
128 men	Maximum personnel
12-36 men	Typical crew and passengers
60 tons	Cargo space

큰 전•후미를 갖고 있으며 많은 상선, 전함과 비슷한 고전적 모양을 가지고 있다. 많은 Barque는 카리브해에서 만들어졌고 조용한 바다에서 우수

한 항해능력을 보인다. 그러나 파도가 높은 바다도 충분히 쉬운 항해를 할 수 있다. 이 의미는 몇몇 Barque가 북대서양의 잦은 태풍이 불어오는 코스를 이동했다.

Sloop



9-10 leagues	Best speed
Broad reach or broad beam reach	Best point of sailing
12 guns	Maximum number of heavy cannon
4-6 guns	Typical number of heavy cannon
96 men	Maximum personnel
8-12 men	Typical crew and passengers
40 tons	Cargo space

독일인의 또다른 작품으로 1630-40년대에 나온 카리브해에서는 가장 일반적인 배가 되었다. 그리고 이것은 가장 안정적인 항해속도를 가지며 얕은 곳도 자유로이 항해할 수 있는 장점을 가진다. 그러나 바람이 많이 불 때는 다른 선박보다 느린 속도를 낸다. 해적들은 더 크고 강한 배를 갖고 있지만 몇몇 해적들은 여러 척의 Sloop만을 거느리고 있는 경우가 있다.

Pinnance



9-10 leagues	Best speed
Broad beam reach or a beam reach	Best point of sailing
8 guns	Maximum number of heavy cannon
2-4 guns	Typical number of heavy cannon
64 men	Maximum personnel
8-12 men	Typical crew and passengers
20 tons	Cargo space

가장 작은 배로 Sloop과 같은 속도를 낼 수 있고 조정도 쉽다. 바람을 거슬러 올라갈 때는 가장 빠른 속도를 낼 수 있다. Drake는 이 배들을 가지고 상선을 많이 괴롭혔다.

Saving game

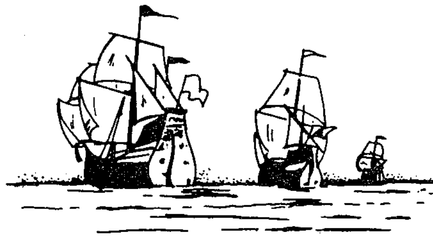
게임중 save하고자 할 때는 도시에 들어가 Check information 명령중 save option이 있으나 선택하면 된다. 그러나 디스켓은 save 전용 디스켓을 만들어야 하며 새로운 포맷 시스팀을 가지고 있다.

XIV. THE HALL OF FAME (명예의 전당)

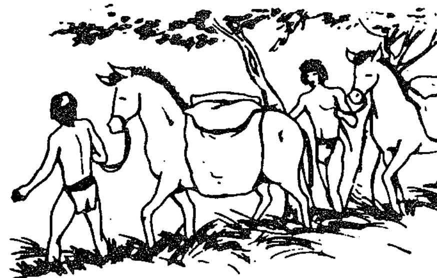
게임의 결과가 좋을 때 올라가며 save 디스켓 안에 마련되어 있다.

TREASURE FLEET & SILVER TRAIN PASS TIME DATE

THE TREASURE FLEET



THE SILVER TRAIN



THE TREASURE FLEET IN 1560
Cumana-early October
Puerto Cabello-late October
Maracaibo-early November
Rio de la Hacha-late November
Nombre de Dios-early December
Cartagena-late December
Campeche-late January
Vera Cruz-early February
Havana-early March
Santiago-late March
Florida Channel-late April

THE SILVER TRAIN IN 1560
Cumana-early April
Borburata-late April
Puerto Cabello-early May
Coro-late May
Gibraltar-early June
Maracaibo-late June
Rio de la Hacha-early July
Santa Marta-late July
Cartagena-early August
Panama-late August
Nombre de Dios-early October

THE TREASURE FLEET IN 1600
Cumana-early October
Caracas-late October
Maracaibo-early November
Rio de la Hacha-late November
Santa Marta-early December
Puerto Bello-late December
Cartagena-early January
Campeche-early February
Vera Cruz-late Februrary
Havana-late March
Florida Channel-late April

THE SILVER TRAIN IN 1600
St.Thome-early April
Cumana-late April
Caracas-early May
Puerto Cabello-late May
Coro-early June
Gibraltar-late June
Maracaibo-early July
Rio de la Hacha-late July
Santa Marta-early August
Cartagena-late August
Panama-early September
Puerto Bello-late October

THE TREASURE FLEET IN 1620
Caracas-early September
Maracaibo-late September
Rio de la Hacha-early October
Santa Marta-late October
Puerto Bello-early November
Cartagena-early December
Campeche-early January
Vera Cruz-late January
Havana-late February
Florida Channel-late March

THE SILVER TRAIN IN 1620
St.Thome-early March
Cumana-late March
Caracas-early April
Puerto Cabello-late April
Gibraltar-early May
Maracaibo-late May
Rio de la Hacha-early June
Santa Marta-late June
Cartagena-early July
Panama-late July
Puerto Bello-early September

THE TREASURE FLEET IN 1640
Caracas-early October
Maracaibo-late October
Rio de la Hacha-early November
Santa Marta-late November
Puerto Bello-early December
Cartagena-early January
Campeche-early February
Vera Cruz-late February
Havana-late March
Florida Channel-late April

THE SILVER TRAIN IN 1640
Cumana-early April
Caracas-late April
Gibraltar-early May
Maracaibo-late May
Rio de la Hacha-early June
Santa Marta-early July
Cartagena-late July
Panama-late August
Puerto Bello-early October

THE TREASURE FLEET IN 1660
Caracas-early September
Maracaibo-late September
Rio de la Hacha-early October
Santa Marta-late October
Puerto Bello-early November
Cartagena-early December
Campeche-early January
Vera Cruz-late January
Havana-late February
Florida Channel-late March

THE SILVER TRAIN IN 1660
Cumana-early March
Caracas-late March
Gibraltar-early April
Maracaibo-late April
Rio de la Hacha-early May
Santa Marta-early June
Cartagena-late June
Panama-late July
Puerto Bello-early September

THE TREASURE FLEET IN 1680

Caracas-early October
Rio de Hacha-late October
Santa Marta-early November
Puerto Bello-late November
Cartagena-late December
Campeche-late January
Vera Cruz-early February
Havana-early February
Florida Channel-late April

THE SILVER TRAIN IN 1680

Cumana-early April
Caracas-late April
Maracaibo-late May
Rio de la Hacha-late June
Santa Marta-early July
Cartagena-late July
Panama-late August
Puerto Bello-early October

WIZARDRY Ⅳ



I. ABOUT WIZARDRY IV (위저드리 IV에 대하여)

국내에 애플 컴퓨터가 들어 온지도 수 년의세월이 흘렀다. 그동안 애플은 MSX, IBM등의 거센 도전을 받아왔지만 기능확장의 유연성과 유틸리티, 게임등 프로그램의 다양함으로 아직도 그 아성을 유지하고 있다.

그 중에서도 게임분야는 타 기종의 도전이 가장 거센데 이미 아케이드는 타 기종에게 선두의 자리를 물려 주었다해도 과언이 아니다. 그러나 아직도 ROLEPLAYING GAME만큼은 선두의 위치를 유지하고 있다.

그 중 WIZARDRY는 ULTIMA, BARD'S TALE, PHANTASIE등의 일련의 프로그램과 더불어 애플 ROLEPLAYING GAME의 정상을 달리는 우수한 프로그램이다. 그래서 필자는 이번에 WIZARDRY SERIES의 최신판인 WIZARDRY IV를 모든 애플 유저들에게 소개하고자 한다.

WIZARDRY IV는 그전의 시리즈와는 달리 하는 방법이 매우 쉽게 되어 있어 종전의 시리즈에 익숙치 못한 사람들도 쉽게 할 수가 있다. 또한 그래픽도 한층 보강된 면모를 볼 수 있다. 그리고 한가지 재미있는 사실은 주인공이 정의의 편이 아니라 매우 사악한 마법사인 WERDNA라는 사실이다. WERDNA는 신비의 부적을 지니고 세계를 지배하려 하던 마법사이다. 그러나 그는 군주 TREBOR가 보낸 정의의 모험가들에 의하여 죽임을 당해 미로와 함정이 설치된 지하에 갇히었다. 그러나 그는 영원히 죽은 것이 아니었다. 그의 영혼은 점차 소생하고 있었다. 이제 당신은 소생한 WERDNA가 되어 지하감옥을 탈출하여 부적을 되찾아야 한다. 그러려면 당신은 먼저 PENTAGRAM을 찾아 괴물들을 불러 내야 한다. 괴물들은 3종류를 불러내어 동행할 수

있다. 그럼 이제부터 WIZARDRY IV의 세계로 함께 떠나보자.

내가 미친 군주 TREBOR 한테서 그 신비한 AMULET (부적)을 빼앗은 지 어느덧 5년이 지났다. TREBOR의 하수인들은 나 보다 몇 시간 앞서서 그 부적을 손에 넣었었다. 그 부적은 어느 고대의 신전에 있는 지금은 잊혀진 어느 신의 동상의 목에 걸려 있었다. 그 신전은 지금은 희미하게나마 고대의 금단의 서적에서나 찾아볼 수 있을 것이다.

지금도 그 신전의 온전한 이름은 불리워지지 않고 있는데 그것은 아마도 아주 두려운 그 무엇인가를 불러 일으키는 것을 꺼려하기 때문이 아닌가 생각된다. 그 신전을 숨겨주는 안개가 자욱히 낀 계곡은 옛부터 신들의 홉밭이라고 불리웠는데, 그 이유는 어느 미친 ARCHMAGE가 신들과 통하는 거대한 문을 어느 날 밤에 열었기 때문으로 추측된다. 전설에 의하면 그 날 밤에 신들이 내려와서 그 곳에서 놀았다고 전해진다. 그 날은 온 세상이 진동했다. 온 하늘이 휘황찬란한 색깔로 뒤덮였다. 동이 트자, 우렁찬 목소리가 거센 명령을 내리더니 세상에 다시 생기가 돌았다. 그리고 거대한 폭발이 있은 후 그 문은 없어졌다. 아무도 누가 또 무엇이 신들을 쫓아내고 그 문을 봉쇄했는 지에 대해서 알지 못했다. 오래 시간이 지나도록 그 계곡에 무슨 일이 일어났는 지를 알기 위해서 그 계곡을 탐험할 만큼 용기를 가진 사람은 나타나지 않았다. 그 계곡에는 현재 짙은 안개가 끼었기 때문에 잘 볼 수가 없었다. 그 계곡의 한 쪽 끝에는 전혀 보지 못했던 양식의 신전이 희미하게 보였다. 그 신전 한가운데에는 동상이 서있는 제물대가 놓여진 방이 있었다. 그 동상의 목에 부적이 걸려 있었는데, 그 부적은 오래 바라볼 수 없을 정도의 마력을 지닌 빛을 내뿜었다. 그 부적이 무엇인지, 누가 그 주인인지에 대해서 지난 3천년동안 가장 위대했던 학자들이 논쟁을 벌여왔다. 어떤 학자들은 그 부적이 신전의 문을 여는데 중요한 역할을 한다고 믿고, 누구든 그 부적을 소유한 이는 신들을 다시 돌아오게 할 수도 있다고 주장을 했다. 다른 학자들은 그 부적은 현 세계에서 만들어 질 수 없을 정도로 엄청난 힘을 가졌기 때문에, 신들이 쫓겨날 당시에 버려졌을 것이라고 주장을 했다. 3번째류의 학자들은 부분적으로 2번째류의 학자들과 동의를 했는데, 그 부적은 이차원의 물건이 아니고, 누군가 신들을 쫓을 때 사용했다고 주장했다. 그리하여 그 부적은 마침내는 신들보다도 더 강력한 힘을 갖게되었다고 주장했다. 심지어, 그 학자들은 그 계곡에 세워진 신전과 동상과 부적은 그 PORTAL (거대한 문)을 봉쇄하여 신들이 돌아오지 못하게 하기위해 세워졌다고 경고했다. 이 학설은 다른 그룹의 학자들한테서 비웃음의 대상이 되었다. 세월이 지나자, 그 부적과 그 부적을 둘러싼 전설들은 많은 도둑들과 마법사들의 관심을 끌었다. 그러나, 그 부적을 찾아 그것을 손에 넣은 이는 아무도 없었다. 이 시대에서

가장 위대한 마법사인 나 WERDNA는, 언제나 그 AMULET의 신비에 대해서 관심이 있었지만, 그 신전을 들어가기 위한 알맞은 호위병의 선택 문제 때문에 지연이 됐었다. 내가 가장 화가 나는 일은 그 신전에 설치되어 있는 안전장치 (함정)에 대해서 아는 사람이 아무도 없다는 것이었다. 어느 누구도 그 신전에 들어갈 때에 어떤 재난이 닥치는 지에 대해 아는 사람이 없었다.

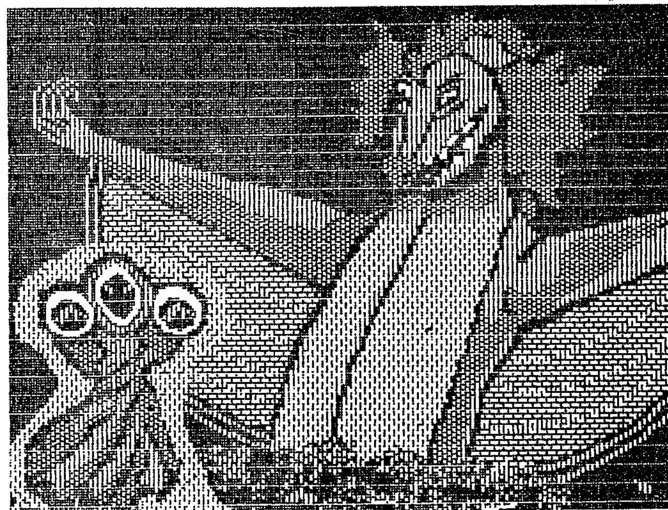
그러던 어느 날, 수상쩍은 골동품 상인이 나한테 접근을 해왔다. 뻔한 가짜 골동품과 오래된 뼈들 가운데에 SCROLL (두루마리)이 있었는데, 그 상인은 그 두루마리가 천년이 넘은 것이라고 주장했다. 그는 그 두루마리를 열어본 사람이 아무도 없다며 500G.P라는 터무니없는 가격을 요구했다. 나는 수단껏 80G.P까지 깎아 서재로 두루마리를 가져왔다. 내가 두루마리의 봉인을 떼자, 그 봉인은 손안에서 소멸되었다. 나는 조심스럽게 두루마리를 펼쳐놓고 그 두루마리에 대해 연구를 시작했다. 글자가 희미하게 남아있었고, 알려지지 않은 문자들도 조금은 있었지만 몇 분이 안지나서 읽기 쉽게 만들어졌으나, 거의 일년이 지나서야 그 문장을 해석할 수 있었다. 놀랍게도 그 두루마리는 먼 옛날에 그 PORTAL을 연 ARCHMAGE의 제자가 쓴 것이었다. 그는 자꾸 신의 번쩍이는 눈에 대한 얘기를 반복해서 썼는데, 나는 그것을 AMULET으로 해석했다. 그는 자기의 실수로 인해 MYTHRIL GAUNTLETS (전설의 장갑)을 잃어버려서, 어느 누구에겐가 용서를 비는 글도 적혀있었다. 마지막 부분은 그의 영원한 고통에 대한 무서운 예언과 공포에 대한 것이 쓰여져 있었다.

나는 희망에 가득찼다. 만약, 내가 이 문서에서 제공하는 힌트를 정확히 활용만 한다면, 그 부적과 그것의 모든 힘은 내 것이 될 수 있었다. 그 고대 문서에 적힌 그 GAUNTLET만 있다면 부적을 조심스럽게 다룰 수 있다는 희망에, 나는 부하들을 시켜 찾아나서도록 했다. 부하들은 몇 달동안이나 찾아나섰지만, GAUNTLET을 한 짝밖에 찾지 못했다. 그래서, 나는 그들중 반을 처형시켰다. 우선 장갑 한 쪽으로만 만족을 해야했다. 나는 무장을 하고 부적을 찾으러 신전에 들어갔다. 하지만, 누군가가 몇 시간 전에 먼저 부적을 가져간 것이었다. 나는 그 부적이 없어진 것을 보고 충격을 받아 그만 바닥에 주저 앉았다. 그러나, 내 눈에는 진흙이 묻은 생생한 발자국이 보였다. 나는 신전밖으로 그 발자국이 없어질 때까지 그 발자국을 따라갔다. 나의 능력으로도 계곡의 안개를 꿰뚫어 볼 수 없었기 때문에 추적을 중단하고 나의 탑으로 돌아와 수정거울을 써서 계곡밖에서 있었던 일을 보았다. 검은 의복을 걸친 4사람이 계곡에 들어갔고 얼마 후에 3사람이 계곡을 떠났다. 그 중 한 사람은 번쩍이는 부적을 들고 있었다. 그 사람도 그 전설의 GAUNTLET (장갑)을 끼고 있었다. 그리곤 갑자기, 거울이 수천

개의 조각으로 깨져버렸다. SCROLL에 있는 이야기는 전부 사실이었다. 나는 그 문서의 봉인이 손상되어 있지 않았던 이유를 그제서야 깨달았다. 그 사기꾼놈이 그 문서의 복제품을 만들어 팔았던 것이다.

나는 내가 가장 신뢰하는 악마 둘을 불러내어 그 골동품 상인의 영혼 속으로 들여보냈다. 잠시 후, 그들은 그 상인의 영혼으로부터 자백을 받아 돌아왔다. 나는 그가 그 두루마리의 사본을 5개 만들었지만, 그 중 미친 군주 TREBOR한테만 1개를 팔았다는 것을 알았다. 나는 나의 괴물들을 불러모아 TREBOR의 성을 향해서 MALOR의 주문을 외웠다.

그의 부하들을 나의 괴물들이 정신없게 하는동안, 나는 TREBOR의 알현실에 들어가 모든 사람들에게 MAMORLIS의 주문을 외웠다. TREBOR가 자기의 옥좌에 앉아서 겁에 질린 표정으로 얼어있는 모습을 보고 나는 냉소했다. 그는 오른손에 그 전설의 장갑을 끼고 있었고 그 장갑에는 마치 태양을 훔쳐온 듯 광채를 발하는 부적이 달려있었다. 나는 장갑을 끼고 그의 장갑에 달려있는 부적을 조심스럽게 나꿔챘다. 그리고, 나는 항상 가지고 다니던 DAMIEN석을 남겨두고 TREBOR의 성을 떠났다. 나는 부하들을 불러모은 다음, 나의 성을 향해 MALOR의 주문을 외웠다. 마침내, 그 부적은 내것이 되었다! 위대한 우주의 힘이 내것이 되었다. 먼저 무엇을 할 것인가? 내 탑은 신과 같은 존재인 나에게는 어울리지 않았다. 좀 더 훌륭하고 넓은 곳이 필요했다. 이층이 어떨까, 아니 좀더 층이 많아야.... 10층쯤 되면 어떨까, 맞아 바로 그것이다. 그런데 이 거대한 건물을 어디에다 지을까.... 부적을 노리는 도둑들 한테서 좀 떨어져 있고, 부하들의 식량원이 멀지 않은 장소가 적합한데. 아! 좋은 생각이 떠올랐다. TREBOR의 성 밑에 짓기로 해야지. 다음 날 나는 본격적으로 미로를 만들기 시작했다. 내가 그 부적을 쓰기 전까지는 아무 탈없이 잘 진행되었다. 나는 마력을 더 얻기 위해서 부적으로부터 에너지를 조금 공급받으려 했는데, 갑자기 커다란 에너지 덩어리가 날아와 나는 가루로 분해될 뻔 했다. 방패막이 밑에서 일하고 있었던 것이 불행중 다행이었다.



성밑의 지반은 녹아들고 휘감기고 꼬였다. 지반이 식자 나는 내가 기대했던 것보다 더 넓은

진짜 10층짜리 미로를 지닌 요새를 갖게 되었다. 그 무서운 지반의 변동으로 인하여 나의 탑은 그 위치를 완전히 찾을 수 없게 되어서 오히려 좋았다.

잠시 후 다시 지진이 일어나 나는 마법을 써서 나의 새로운 거처로 내려갔다. 그 부적은 거의 나를 파괴할 뻔했다. 그래서 나는 그 부적의 신비한 힘과 통할 수 있는 방법을 알아내기 전까지는 다시는 그 부적의 힘을 불러일으키지 않기로 결심했다.

그 부적의 비밀을 조금도 알아내지 못한 채 5년의 세월이 흘렀다. 아니, 그 전설의 장갑이 왜 필요한가하는 정도의 미미한 사실만 알아낼 수 있었다.

어느날 저녁, 연구에 열중하던 나는 수많은 나의 노예중 한 명을 시켜 그 부적을 가져오게 실험하였다. 별안간, 나는 펑하고 터지며 쿵하고 부적이 바닥에 떨어지는 소리를 들었다. 나의 종은 그 장갑에 손을 대는데 실패한 것이다. 그가 부적에 손을 대자 그는 순식간에 사라져 버렸던 것이다. 나는 그것을 깨닫고 그 장갑을 상자에 보관한 후 다시는 잃어버리지 않게 했다.

그러나 마침내 다른 형태의 비극이 일어났다. 내가 VAMPIRE LORD와 그의 심복들을 식사에 초대해 대접하고 있을 때, 성난 눈을 한 모험가들이 서재문을 박차고 쳐들어왔다. 나는 부적을 잡기엔 너무 멀리 떨어져 있었고 괴물들을 불러낼 수 있는 PENTAGRAM (별이 들어있는 오각형의 표적)은 방의 반대편에 있었다. 나는 재빨리 체내의 기 (ENERGY)를 모아 무시무시한 주문을 외기 시작했다. 나의 손님이 내쪽으로 달려오는 동안 나는 TILTOWAIT SPELL을 외웠다. 그리고 나서 곧 지옥의 불덩이를 발사했다. 나는 한 모험가의 주문에 의해 VAMPIRE LORD가 가루로 되어버리는 것을 보았다. 상대편에도 역시 나와같은 마법사가 있었던 것이다.

그들은 아직도 끄떡 없었다. 그들은 무척 강했다. 내가 다시 주문을 외려할 때 모험가들의 지휘자가 내뻗은 내팔안으로 파고 들어와 치명적인 일격을 내게 가했다. 의식이 점점 흐려지기 시작할 때 "HAWKWIND, 내가 그 부적을 찾았어요! TREBOR가 아주 기뻐하겠군요."라고 그들 중 한명이 외치는 소리를 들었다.

나는 영원히 고통받으라고 TREBOR를 저주하며 마지막 숨을 내쉬었다. 내가 마지막 본 것은 금색과 은색의 용이 그려진 휘장과 긴 칼끝에 매달려 있는 부적이었다.

그리곤 암흑이 밀어 닥치며 나는 죽음이라는 깊은 잠에 빠지게 되었다.

C)amp S)tatus T)ime O)ff A-W-D K

Character Name Class AC Hits Status
1 WERDNA E-Mag 10 10 10

A Orcs (5)
B Lvl 1 Mage (1)
C Zombies (6)

II. 게임 방법

게임을 시작하기 전에 당신은 시나리오 디스켓을 만들어야 한다. 먼저 WIZARDRY IV의 A면을 드라이브에 넣고 부팅시키면 START GAME과 MAKE SCENARIO라는 2개의 메뉴가 나온다. 시나리오 디스켓을 만들기 위하여 M을 입력하고 당신의 드라이브 수에 따라 1 또는 2를 입력한다. 먼저 시나리오 디스켓의 A면을 만들기 위하여 MASTER DISKKETT (WIZARDRY SIDE A)의 A면을 드라이브 1에 넣고 빈 디스켓의 앞면을 드라이브 2에 넣고 실행시킨다. 같은 방법으로 각 디스켓의 뒷면을 넣고 시나리오 디스켓의 B면을 만든다. 이제 게임을 시작할 준비가 된 것이다. 게임을 시작하기 위하여 시나리오 디스켓의 A면을 부팅시킨다. 부팅된 초기화면에서 게임을 시작하기 위하여 P를 입력한 후 만약 SAVE 된 게임이 있으면 SAVE된 게임의 번호를 입력한다. 게임 도중 지금까지의 게임을 SAVE시키고 싶으면 Q를 입력하여 게임을 중단한 후 Y를 입력하고 1-8중 원하는 번호를 선택하여 그 번호를 입력하여 SAVE를 시킨다. MOVE SAVED GAMES의 OPTION은 SAVE된 게임을 다른 시나리오 디스켓에 옮겨주는 역할을 한다. 게임화면을 보면 CAMP, STATUS, TIME, OFF의 4가지 메뉴와 A, W, D, K의 메뉴가 나온다. A, W, D, K는 각각 A는 왼쪽, W는 정면, D는 오른쪽으로 이동한다. CAMP는 일행을 CAMP로 돌아가게 해주며 주인공의 상태와 가지고 있는 물건을 보여 준다.

III. CAMP의 OPTION

READ : MAGE와 PRIEST의 SPELL을 읽는다.
DROP : 가지고 있는 물건을 버린다.
USE : 가지고 있는 물건을 사용한다.
EQUIP : 장비를 갖춘다.
SPELL : 주문을 왼다.
LEAVE : CAMP를 떠난다.
STATUS : Player의 상황과 메뉴의 표시를 토글해 준다.

TIME : 0 - 99까지 시간을 지연시키는 것으로 가장 빠른 진행은 0이다.
OFF : 화면을 부분적 또는 전체적으로 보여 주는 것을 토글한다.

IV. SPELLS (주문)

A. MAGE

LEVEL 1

HALITO (작은 불) : 야구공만한 작은 불이 적을 공격해 1-8점의 피해를 한다.
MOGREF (철갑) : 전투중 방어력을 2정도 높여준다.
KATINO (나쁜공기) : 전투중 대부분의 괴물들이 잠든다. 그러나 보통 동물이나 인간에게만 효과가 있다. 잠든 괴물은 공격에 약하다.
DUMAPIC (투명) : 대원들의 위치를 알 수 있게 해준다. 단 CAMP에서만 유효하다.

LEVEL 2

DILTO (어둠) : 적에게 어둠을 주어 방어하는 힘을 약하게 한다.
SOPIC (유리) : 전투중 마법사의 AC를 내려준다.

LEVEL 3

MAHALITO (거대한 불) : 한 무리의 괴물들에게 4-24의 피해를 입힌다.
MOLITO (폭풍) : 한 무리의 괴물들에게 3-18의 피해를 입힌다.

LEVEL 4

MORLIS (공포) : 적들에게 공포감을 준다. DILTO SPELL의 두 배 정도의 위력이다.
DALTO (눈 폭풍) : 적들에게 추위로 6-36정도의 피해를 입힌다.
LAHALITO (불 폭풍) : MAHALITO의 발전된 주문으로 위력은 DALTO와 같다.

LEVEL 5

MAMORLIS (공포) : MORLIS와 같은 형태이지만 모든 괴물에게 영향을 끼친다.

MAKANITO (죽음의 공기) : 8레벨이하의 괴물은 이 주문으로 없앨 수 있다. 위력은 35-40.

MADALTO (얼음) : 추위로 8-64의 피해를 입힌다.

LEVEL 6

LAKANITO (질식) : 몇몇의 괴물을 죽게 한다.

ZILWAN (소멸) : 부활된 괴물을 죽인다.

MASOPIC (큰 유리) : 대원을 보호하며 적의 SPELL을 도로 튕겨 보낸다.

HAMAN (변화) : 이상한 현상이 대원들을 돕는다. 13레벨 이상이어야 한다.

LEVEL 7

MALOR (이동) : 전투중에나 캠프에 있을 때 미로의 다른 곳으로 이동시킨다.

MAHAMAN (극적인 변화) : 강하고 신비한 현상이 대원들을 돕는다. 그러나 우리 대원들도 위험할 수 있다.

TILTOWAIT (핵 폭발) : 운이 좋으면 그것으로부터 보호받을 수 있으나 운이 나쁘면 괴물들과 같이 피해를 입는다. 위력은 10-100이다.

B. PRIEST

LEVEL 1

KALKI (축복) : 전투마법으로 대원의 AC가 감소한다.

DIOS (치료) : 항상 사용되며 1-8의 HIT POINT가 회복된다. 그러나 죽은 자를 살릴 수는 없다.

BADIOS (피해) : 전투중 적에게 1-8의 피해를 입힌다.

MILWA (빛) : 항상 사용되며 미로를 밝게하여 조사할 수 있다.

PORFIC (방패) : 전투가 끝날 때까지 마법사를 지켜준다.

LEVEL 2

MATU (축복) : 전투마법으로 대원의 AC를 KALKI의 두 배로 감소시킨다.
CALFO (투시광) : 전리품을 확인하여 덫을 알아낸다.
MANIFO (마비) : 1집단의 괴물에게 피해를 주어 잠시동안 몸을 굳게한다.
MONTINO (고정바람) : MANIFO와 같이 공기가 고정되어 행동이 멎는다.

LEVEL 3

LOMILWA (빛) : 언제나 사용되며 5-6회 이동할 때까지 밝혀준다.
DIALKO (마비치료) : MANIFO나 KATINO에 걸린 대원 1명을 치료한다.
LATUMAPIC (식별) : 전투중 적의 위치를 확실하게 알 수 있다.
BAMATU (기원) : MATU의 효과의 2배 정도의 효과를 지닌다.

LEVEL 4

DIAL (치료) : 언제나 사용되며 2-16점의 피해가 복구된다.
BADIAL (피해) : 전투시 2-16점의 피해를 적에게 입힌다.
LATUMOFIS (치료) : 독에 중독된 대원을 치료한다. 중독된 채 움직이면 HIT POINT가 줄어든다.
MAPORFIC (방패) : 모든 대원을 보호한다.

LEVEL 5

DIALMA (치료) : 3-24의 HIT POINT를 복구한다.
BADIALMA (피해) : 3-24의 HIT POINT를 적에게 준다.
LITOKAN (불기둥) : 괴물 1그룹에게 3-24의 피해를 입힌다.
KANDI (위치확인) : CAMP에서만 유효하며 LEVEL과 지역 특징과 죽어있는 누군가를 발견하게 된다.
DI (생명) : CAMP에서만 유효하며 죽은 자를 부활시킨다.
BADI (죽음) : 강력한 공격으로 적을 죽인다.

LEVEL 6

LORTO (죽음의 칼) : 전투용으로 그 그룹의 괴물에게 6-36의 피해를 입힌다.

MADI (치료) : 어떤 상태이든지 원형 회복시킨다.

MABADI (피해) : 1-8의 피해를 입힌다.

LODTOFEIT (후퇴) : 전투중 불리할 때 사용한다.

LEVEL 7

MALIKTO (죽음의 세계) : 모든 괴물에게서 12-72의 HIT POINT를 빼앗는다. 누구도 벗어나지 못한다.

KADORTO (부활) : DI와 같으나 모든 HIT POINT를 회복한다. 재가 된 대원에게도 시도할 수 있다.

STREET SPORTS BASKETBALL

I. INTRODUCTION (소개)

친구들을 모으자! 공을 잡는다. 동네농구를 할 시간이다.

모두가 게임을 하고 싶어한다. 점프가 최고인 버치와 매직이 있다. 올 A 학점의 학생이면서 농구 코트의 천재인 케빈, 어떤 게임이든 재미를 더해주는 다나도 있다. 브래드, 줄리, 멜리사, 랠프, 빅 그리고 레이다, 모두가 준비하고 있다. 비록 이웃에 사는 아이들같이 보일지 모르나 훅 슛이나 덩크 슛까지 해내는 프로급들이다.

동전을 던져서 진영을 결정한다. 동네거리에서 이제 게임이 시작된다.

II. OBJECTIVES (목표)

이것은 속도가 빠른 동네농구에서 공다루는 기술을 발휘하는 게임이다. 경기장소를 학교운동장, 시내 주차장, 교외, 뒷골목 중에서 선택한다. 동네 최고멤버로 팀을 구성하고, 다른 사람 또는 컴퓨터를 상대로 게임할 수 있다. 드리블, 패스, 슛 - 정확한 동작과 최고의 슈팅을 하는 것은 당신에게 달렸다.

점수는 자동적으로 계산된다. 승리하려면, 주의깊은 여러가지 전략, 팀워크, 코트에서의 잽싼 동작이 필요하다. 최고가 되려면 날카로운 눈과 빠른 손도 요구된다. 그러나, 이기든 지든 스릴은 충분하다.

III. GETTING STARTED (시작)

컴퓨터에 조이스틱을 연결한다. 디스크를 드라이브에 넣고 컴퓨터를 켠다.

A. GETTING THE GANG TOGETHER (동료 모으기)

코트의 선택 : 어디에서 게임을 하고 싶은가? 첫 번째 메뉴가 4가지 선택을 제공한다.

- the school playground (학교 운동장)
- a back alley (뒷골목)
- a street out in the suburbs (교외의 거리)
- a parking lot (주차장)

선택을 하려면 조이스틱을 좌•우로 움직여 원하는 곳을 반전표시되게 한다. 코트마다 각각의 장점과 단점이 있음을 명심하라. 뒷골목에는 기름 자국이 있어 말썽을 일으킬 수 있다. 교외코트에는 높은 도로 가장자리가 있어서 그위로 공을 드리블하려면 상당한 솜씨의 발동작이 필요하다. 화면의 왼쪽 위에 선택한 코트의 모습을 볼 수가 있다. 버튼을 눌러서 결정한다.

B. SELECTING PLAY OPTIONS (경기옵션의 선택)

코트를 선택하고 나면 게임형태를 선택한다. 다른 사람과 시합을 하려면 조이스틱을 왼쪽 끝으로 움직인다 (HUMAN이라는 단어가 반전표시된다.).

컴퓨터와 시합하려면 조이스틱을 오른쪽 끝으로 움직인다 (COMPUTER라는 단어가 반전표시된다.). 버튼을 눌러서 결정을 해준다.

컴퓨터와 시합할 경우에는 상대의 기술수준을 쉬움(Easy), 중간(Intermediate), 어려움(Tough) 중에서 선택할 수 있다.

진영의 결정 : 이어서 각 팀의 유니폼 색깔을 결정한다. - 녹색 (Green)과 청색(Blue)이 있다. 다른 사람과 시합하는 경우에는 녹색팀을 원하는 사람이 버튼을 누른다. 다른 사람이 청색팀이 된다.

팀 선택을 하기 전에, 이름이 있어야 한다. Green과 Blue라는 과거이름을 그대로 쓸 수도 있고 새이름을 쓸 수도 있다. 제시되는 팀 이름을 쓰려면 버튼만 누르면 된다. 다른 이름을 직접 지정해 주려면, 원하는 이름을 타이프한 후 리턴을 누른다.

팀 이름이 결정되면 선수를 정한다. 화면 왼쪽위에 반짝이는 동전이 나올 것이다. 동전의 어느 쪽이 나오는가에 따라 먼저 선정할 팀이 정해진다. 조이스틱을 왼쪽으로 움직이면 앞면, 오른쪽으로 움직이면 뒷면을 선택하게 된다. 먼저 버튼을 누르는 사람이 동전을 던지게 되며, 이긴 사람이 먼저 선정한다.

화면중앙에 표시되는 10명의 선수들을 살펴본다. 어느 선수에 대해 자세히 알고 싶으면, 조이스틱을 좌•우로 움직여 개인의 신상명세를 볼 수가 있다. 어느 선수를 팀에 넣고 싶으면 버튼을 누른다. 화면 아래쪽에 선택한 팀이 구성되어 가는 것을 볼 수가 있다 (녹색팀은 왼쪽, 청색팀은 오른쪽).

IV. UP CLOSE AND PERSONAL (신상 명세서)

- 버치 (Butch) : 최고선수가 필요한가? 버치를 기용해 보라. 동네에서는 그만큼 외곽 슛을 잘 던지는 사람이 없다. 그는 다리에 스프링이 달린 것처럼 기막힌 점프 슛도 한다.
- 레이다 (Radar) : 빠르지는 않으나 별명이 "대포"이다. 일단 공을 잡으면 로켓트처럼 솟아올라서 굉장한 덩크 슛으로 득점을 올린다.
- 줄리 (Julie) : 위기때에 필요한 선수다. 어떤 상황에서도 기가 죽지 않는다. 남자들이 뒤에서 '애숭이!'라고 비꼴 지도 모르나, 줄리는 항상 마지막에 웃는다.
- 멜리사 (Melissa) : 뛰어난 이동능력을 가지고 있어서 빈자리를 채우는 데에는 최고이다. 그늘에 가려져 있는 선수지만 공을 돌려야 할 경우에는 멜리사에게 맡겨보라.
- 랠프 (Ralph) : 빠르고 민첩한 랠프는 모든 동작이 쉽게 움직이는 듯이 보인다. 그러나, 가끔 모자가 눈을 덮어서 엉터리 슛을 한다 (다른 경우에는 단지 핑계일 뿐이다.).
- 빅 (Vic) : 절망적인 상황에서도 기대해 볼 수 있는 가장 날카로운 슈터이다. 사람들은 그를 슛장이라 부르지만, 한가지 약점이 있는데 그를 써보면 알게 될 것이다.
- 브래드 (Brad) : 브래드는 대선수가 아니다. 슛은 보통이며, 공을 잘 다룬다. 가장 우수한 선수는 아닐지라도 훌륭한 협동 선수이다.
- 매직 (Magic) : 그는 걸음마를 시작할 때부터 공을 잡아왔다. 그의 놀라운 후크 슛을 보면 사람들이 그를 "후크 선장"이라 부르는 이유를 알게 될 것이다.
- 케빈 (Kevin) : "천재"라는 별명의 케빈은 학교와 코트 모두에서 진짜 재주꾼이다. 그는 슛할 때 항상 정확한 각도를 계산하기 때문에, 거의 빗나가는 법이 없다.

• 다나 (Dana) : 머리를 묶은 정력적인 선수로서, 모든 게임에 재미를 더 해준다. 지나치게 조심스럽게 보일지 모르나, 어려운 상황이 되면 다나가 팀에 활력을 불어넣는다.

각 팀은 3명의 선수를 가진다. 선택된 팀을 가지고, 커서를 PLAY GAME으로 이동시켜 버튼을 눌러 시작한다. 각 게임의 시작시에 게임이 끝나는 점수를 선택한다. 조이스틱을 좌•우로 움직여 게임 종료점수를 정하고 버튼을 눌러서 시작한다 (이 선택은 두 플레이어중 누구나 할 수 있다.).

V. INSIDE MOVES (게임진행)

선수의 동작 : 게임중에는 한번에 한명만 콘트롤할 수 있다. 현재 콘트롤하고 있는 선수는 유니폼의 색깔이 더 연하게 표시된다. 공을 가지고 있지 않은 경우에는, 버튼을 누르고 있으면 팀내 다른 선수를 콘트롤할 수 있다.

선수를 코트내에서 이동시키려면 조이스틱을 원하는 방향으로 움직여준다.

방어 : 조이스틱을 이용해서, 공을 가진 적의 가까운 위치에 우리 선수를 계속 둔다. 조이스틱을 몇 번 빠르게 움직이면 적의 중심을 흐트릴 수가 있다. 알맞는 시기에 버튼을 눌러주면, 콘트롤하는 선수는 점프를 하면서 상대의 패스나 슛을 차단한다.

상대의 공을 뺏으려면 드리블하는 선수 정면으로 간다. 정확히 부딪히면 볼을 빼앗아서 나오게 된다.

공격 : 일단 공을 가지면, 조이스틱을 원하는 방향으로 움직여 드리블을 해간다. 몸을 돌려서 사람 많은 곳에서 재빨리 벗어나면 멋진 덩크 슛을 던질 수 있는 공간을 얻을 수 있다. 그러나 적들이 공을 노리고 있으므로 주의해야 한다. 빼앗기지 않으려면, 정면으로 다가오는 적이 보일 경우에는 몸을 돌리도록 한다.

다른 팀동료에게 패스할 수 있는 위치에 있으면 (동료를 향해 보고 있어야 한다.), 버튼을 눌러서 패스해준다. 달리면서 패스할 수도 있는데, 적을 따돌리는 좋은 방법이 된다.

슛을 하려면 골대 (녹색팀은 오른쪽, 청색팀은 왼쪽)를 향한 위치로 간다. 그리고 버튼을 누른다. 현재 콘트롤하는 선수가 점프 슛, 후크 슛, 덩크 슛 중에서 현재상황에 가장 알맞는 슛을 선택한다.

A. 점수 (SCORING)

각 골인은 2점이다. 점수는 화면 아래쪽에 자동적으로 표시된다.

B. 게임 끝 (END OF GAME)

경기시작 전에 선택해둔 점수에 도달하면, 게임은 자동적으로 끝난다. 경기도중에 끝내고 싶으면 ESC키를 누른다.

다시 경기를 하려면, 같은 코트와 선수를 가지고 다시 시작할 수도 있고 새로운 팀을 선택해서 완전히 다시 시작할 수도 있다. 게임이 끝나면 같은 팀으로 다시 시작할 것인지를 묻는다. 다시 하려면 Yes를 선택하고, 새로운 선수구성, 새로운 코트, 새로운 게임종료점수를 선택하려면 No를 택해준다.

CHUCK YEAGER'S **ADVANCED FLIGHT TRAINER**



I. INTRODUCTION (소개)

내가 비행기를 처음 배울 때 몇 번의 위기가 있었다. 돌이켜 생각해 보면 조교는 나를 비행기의 앞좌석에 집어던지듯이 앉히고는 비행기를 몰곤 했다. 이렇게 동이 움직이는 상황에서 모든 상황 (이륙하는 방법, 상승하는법, 회전)을 무서운 마음으로 배웠다. 이것이 비행기를 배울 수 있는 방법이다. 그들은 또한 당신을 그런 방법으로 가르치게 될 것이며 그것에 익숙해질 것이다.

General Chuck Yeager
March 1987

II. WHAT AFT IS

"Crash"라는 단어는 파일로트가 즐겨쓰는 말이 아니다. 나도 그것이 왜 안쓰이는지 모르겠다. 아마 그 말은 수톤의 쇳덩어리가 땅바닥으로 곤두박질치는 것을 방지하기 위해서일 것이다. 그대신에 "He augered in (쑤셔박다.)" "He bought the farm (농장을 샀다.)"라는 표현을 쓴다.

AFT는 Chuck Yeager 대장이 해 온것처럼 비행기를 배울 수 있게 해준다. 그러나 실제의 위험은 없다. AFT와 이 매뉴얼은 초보자이거나 경험자에게도 만족할만한 쾌감을 갖게 해주며 즐거움을 줄 수 있도록 디자인되어 있다. 그러나, 초보자나 단지 느낌만을 가지려는 사람에게는 복습이 필요하다.

게임을 시작하게되면 INTRO FLIGHT 화면을 볼 수 있을 것이다. 이 모드에서 비행기를 선택하면 그 비행기의 장점을 익히는 TEST FLIGHT MODE로 이어진다.

고를 수 있는 비행기의 기종은 다음과 같다.

REAL AIRCRAFT

* Cessna 172 Skyhawk
* F-16 Flighting Falcon
* F-18 Hornet
* P-51 Mustang
* Piper Cherokee
* Sopwith Camel
* Spad XIII
* SR-71
* Spitfire
* X-1
* X-3 Stiletto

AFT EXPERIMENTAL AIRCRAFT

* XNL-16 Instigator
* XPG-12 Samurai
* XRH-4 Maddog

위의 기종중 하나를 골라 비행을 시작한다.

비행을 멋지게 하도록 노력하라. 최악의 경우 땅에 쑤셔박게 되겠지만 아무런 댓가를 지불할 필요가 없다.

III. GETTING STARTED

Command Summary Card를 키보드 위에 놓고 AFT 디스켓을 부팅시킨다. 안내말이 나오면 B면을 넣어 게임을 진행시킨다(B면을 넣고 부팅시키면 아름다운 그래픽을 볼 수 있을 것이다.).

IV. AIRPLAINE SPECS

나는 내가 관심있는 일에는 실제적인 지식을 얻기위해 항상 노력했다.

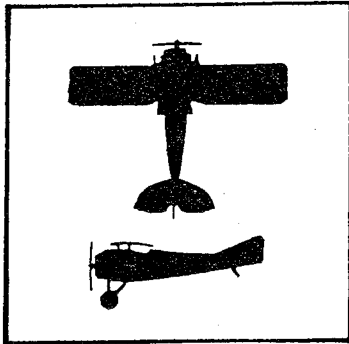
이것이 내가 파일로트로 성공하게된 큰 이유인듯 싶다.

이 란은 비행하게될 14종의 비행기의 기술적인 소개이다. 우수한 파일로트가 되려면 비행기가 가진 한계와 능력에 대해 아는 것이 중요하다.

• Avion Spad XIII

Spad는 1917년대 1차 세계대전때 소개된 쌍엽기로 138mph라는 놀라운 속

력으로 프랑스인들을 놀라게 했다.



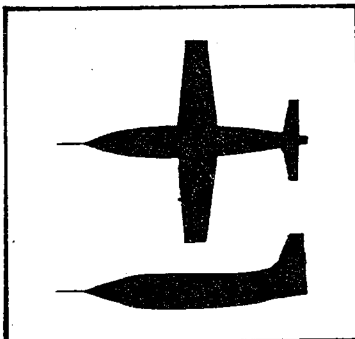
Engine : 1 Hispano Suiz a V-8(235hp)
Wingspan : 26ft., 11in.
Length : 20ft., 8in.
Maximum Weight : 1,808lbs.
Landing gear : Fixed, conventional(tail skid)
Service ceiling : 21,800ft.
Maximum speed: 138mph
Crew : 1

• Bell X-1

처음 기억이 나는 때는 X-1을 밥 후버(Bob hoover)와 비행을 할 때이다. 우리는 격납고에 서서 한쪽끝을 열고 가까이에서 X-1을 보게 되었다.

X-1은 chain으로 고정되어 있었다. 나는 조정석과 엔진을 살펴 보았다. 첫번째 스위치를 누르는 순간 "오 하나님!" 한줄기의 불꽃이 뒷 문밖까지 약 20feet 길이로 내뿜고 있었고, 나의 손은 인간이 만들어낸 가장 시끄러운 소리를 막기 위해 귀로 가 있었다.

두번째 스위치를 누르자 그 무시무시한 비행기가 체인을 느슨하게 했다. 격납고는 진동을 하고 Plaster와 먼지가 우리를 뒤집어 씌웠다. 후버와 나는 두려움에 웃기 시작했다. 격납고를 나올 때는 걸음조차 잘 떨어지지 않았다. 나는 그에게 말했다. "Pard, 나는 너에 대해 잘모르자만 그러나 그것은 나를 죽음에 이르게 할 정도로 두렵게 했어." 후버는 그것이 무시무시한 괴물이라는데 대해 동의했다.

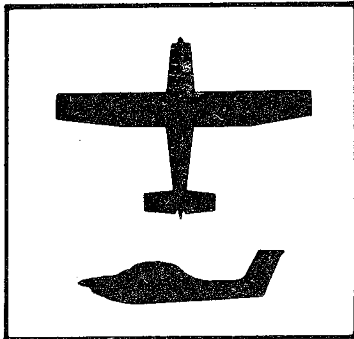


Engine : 1 Reaction Motors E600-C4 rocket motor (6,000lbs. staticthrust)
Wingspan : 28ft., 4in.
Length : 31ft., 6in.
Maximum Weight : 12,312lbs.
Landing gear : Retractable tricycle
Service ceiling : 70,000+ft.
Maximum speed : Mach 1.45(960mph)
Crew : 1

• Ceaana 172 Skyhawk

이 기종은 1955년에 소개되어 가장 널리 퍼져있는 비행기중의 하나이다.

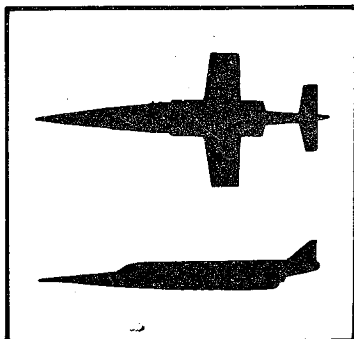
Cessna의 자료가 그것을 잘 말해줄 것이다.



Engine : 4cyl. Horizontally opposed(160hp)
Wingspan : 36ft., 6in.
Length : 26ft., 11in.
Maximum Weight : 2,360lbs.
Landing gear : Fixed,tricycle
Service ceiling : 13,340ft.
Maximum speed : 141mph
Crew : 4

• Douglas X-3 Stiletto

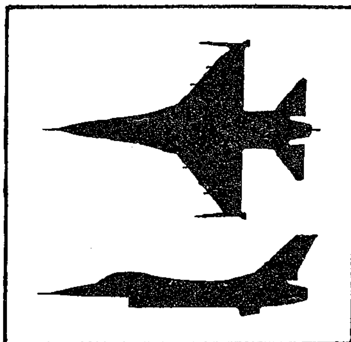
X-3는 또 다른 로케트기이다. 그러나 X-1 과는 다르다. X-3는 B-29에서 폭탄처럼 떨어지는 대신에, 활주로를 달려 이륙하는 방식을 가진다. 이 사실은 매우 중요한 의미를 내포한다. 마하3의 속력 260mph로 이륙할 수 있다는 사실이다. X-3는 1945년 공군이 궁핍할 때 가장 진보된 형태의 비행기로 보였고 그것은 새로운 제트기의 성능을 능가했다. 나는 1953년에 타 보았다.



Engine : 2 Westinghouse J34-WE-17 afterburning turbojets(4,850lbs. static thrust)
Wingspan : 22ft., 8.25in.
Length : 66ft., 9in.
Maximum Weight : 22,100lbs.
Landing gear : Retractable tricycle
Service ceiling : 35,000+ft.
Maximum speed : Mach 95(650mph)
Crew : 1

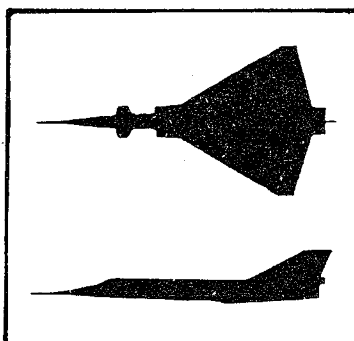
• General Dynamics F-16 Flighting Falcon

F-16은 미국 전투기 기술의 걸작이다. 왜냐하면, 가볍고 조정이 쉬우며 컴퓨터에 의한 조작이 이루어지기 때문이다. F-16은 analog computer를 가지고 있으며 back up system은 없다. 왜냐하면, 개발 단계에서 몇 대의 비행기와 조정사를 잃었기 때문이다. 그러나, 이 비행기가 완성되자 F-16은 가장 일반적인 기종이 되었으며 많은 나라의 구식 F-104 Star Flighter와 대치되었다.



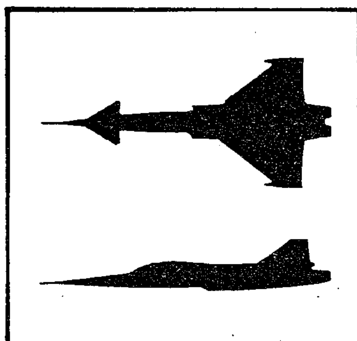
Engine : 1 Pratt Whitney F100-PW-100(3) turbofan(25,000lbs. static thrust w/afterburning)
Wingspan : 30ft., 6in.
Length : 47ft., 10in.
Maximum Weight : 33,200lbs.
Landing gear : Retractable tricycle
Service ceiling : 50,000
Maximum speed : Mach2.3
Crew : 1

• Grace Industries XPG-12 Samurai
이 기종은 Test Pilot에게는 기쁨이다. 빠르고 맹렬함을 갖추고 있다.



Engine : 2 DKS Inc."Bonecrusher" turbojets (est. 15,000lbs. static thrust each)
Wingspan : 25ft., 6in.
Length : 45ft., 8in.
Maximum Weight : 31,414lbs.
Landing gear : Retractable tricycle
Service ceiling : Unknown(Engincers estimate 50,000+ft.)
Maximum speed : Unknown(Engincers estimate Mach 1 possible)
Crew : 2

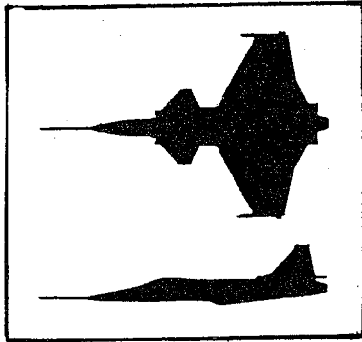
• Hilleman Ltd. XRH-4 MadDog
이 기종은 test pilot에게는 악몽이다.



Engine : 2 Suarez Technologies "Scramber" turboject (est. 13,000lbs. static thrust)
Wingspan : 20ft., 4in.
Length : 47ft., 10in.
Maximum Weight : 28,212lbs.
Landing gear : Retractable tricycle
Service ceiling : Unknown(Engineers estimate 30,000+ft.)
Maximum speed : Unknown (Engineers estimate less than Mach 1)
Crew : 1

• Lerner Aeronautics XNL-16 Instigator

이 기종을 타보면 왜 제작되지 않았는지 알 수 있을 것이다. 왜냐 하면 "반항자" 이외의 다른 이름은 가질 수 없다고 생각된다.

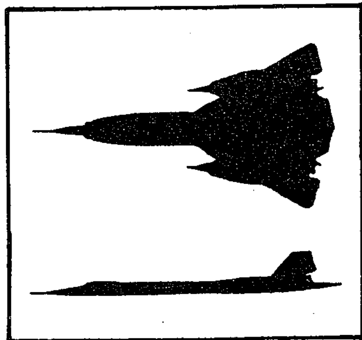


Engine : 1 Traeger Industries "Marauder turbojet(est. 20,000lbs. static thrust)
Wingspan : 30ft.
Length : 40ft.
Maximum Weight : 25,313lbs.
Landing gear : Retractable tricycle
Service ceiling : Unknown(Engineers estimate 40,000+ft.)
Maximum speed : Unknown(Engineers estimate Mach 1 possible)
Crew : 1

• Lockheed SR-71

SR-71은 V-2를 대치한 CIA 개발계획에 의해 제작된 초음속기이다.

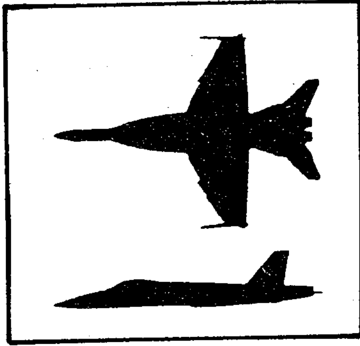
Lockheed사가 YF-12A라는 대형 폭격기의 디자인을 변형시켜 성공을 한 비행기이다.



Engine : 2 Pratt Whitney JT11D-20B turbojets(32,500lbs. static thrust w/afterburning)
Wingspan : 52ft., 9in.
Length : 100ft., 4in.
Maximum Weight : 145,000lbs
Landing gear : Retractable tricycle
Service ceiling : 80,000+ft.
Maximum speed : Mach 3+
Crew : 2

• McDonnel Douglas F-18 Hornet

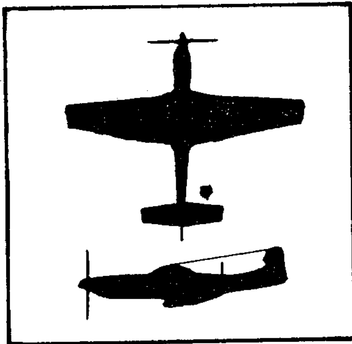
F-16과 더불어 가장 성공한 비행기다. 무게의 엔진이 32000파운드의 출력을 낼 수 있다. 또한 backup flight control system을 가지고 digital computer를 장비하여 F-16보다 더 정확한 결과를 낼 수 있다. F-18은 또한 HUD시스팀을 장비하여 임무에 필요한 모든 자료를 제공한다.



Engine : 2 General Electric F404-GE-400 low bypass turbofans(16,000lbs. static thrust each)
Wingspan : 37ft., 6in.
Length : 56ft.
Maximum Weight : 35,040lbs.
Landing gear : Retractable tricycle
Service ceiling : 50,000+ft.
Maximum speed : Mach 1.8+
Crew : 1

• North American P-51 Mustang

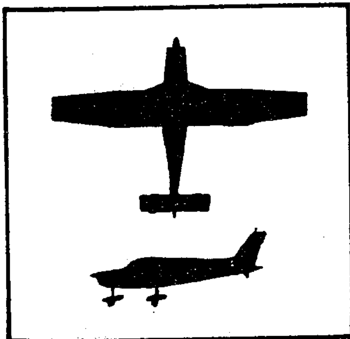
2차 대전 당시 우수한 미국 전투기였다. 2000마일의 작전범위를 가지고 있어 적의 깊숙한 곳까지 폭격할 수 있다. 또한 우수한 엔진을 장비하여 놀라운 속도와 조정의 편리를 제공한다. 이 비행기는 공중전의 꿈이다.



Engine : 1 Packard-built 12cyl. Inline Rolls Royce Merlin V-1650-7(1,490hp)
Wingspan : 37ft., 6in.
Length : 32ft., 3in.
Maximum Weight : 11.642lbs.
Landing gear : Retractable wing gear, non-retractable tail wheel
Service ceiling : 41,900ft.
Maximum speed : 395mph at 5,000ft., 437mph at 25,000ft.
Crew : 1

• Piper Cherokee

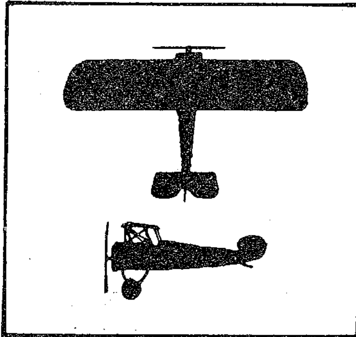
Cessna와 비슷하며 개인 비행기로 좋다. 이 비행기는 Cessna보다는 약간 더 많은 힘을 낼 수 있는 엔진을 가지고 있다.



Engine : 1 Lycoming O-540-B2B5 six-cylinder, air-cooled (235hp)
Wingspan : 32ft., 2in.
Length : 23ft., 6in.
Maximum Weight : 2,930lbs.
Landing gear : Non-retractable tricycle
Service ceiling : 14,550ft.
Maximum speed : 156mph
Crew : Up to four

• Sopwith Camel

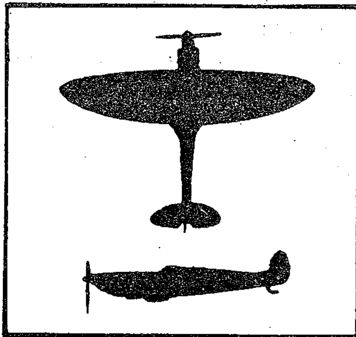
지금 이 기종은 고물이지만 내가 어렸을 때 1917년 1차 세계대전에 참전한 영국 전투기이다. 다른 어떤 쌍엽기보다 큰 엔진을 탑제하고 있으며 조정이 간편하다.



Engine : 1 Gnome Monosoupape (253hp)
Wingspan : 28ft., 7in.
Length : 18ft., 9in.
Maximum Weight : 1,453lbs.
Landing gear : Fixed, conventional(tail skid)
Service ceiling : 19,320ft.
Maximum speed : 113mph
Crew : 1

• Supermarine Spitfire

이 기종은 2차 대전 때의 영국 전투기로 정찰기로도 사용됐다. 전쟁동안에는 계속 재디자인 되어가며 독일군과 접전을 이루는 비행기가 되었다.



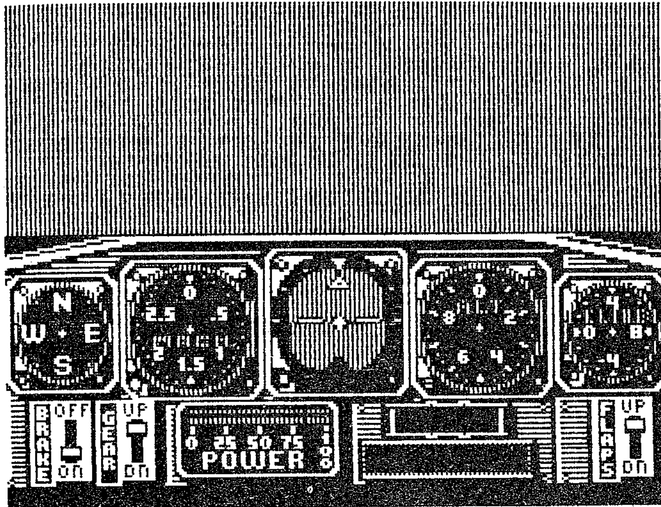
Engine : 1 Rolls-Royce Merlin 61 (1,515hp)
Wingspan : 30ft., 6in.
Length : 36ft., 10in.
Maximum Weight : 7,570lbs.
Landing gear : Retractable wing wheels, and one fixed tail wheel.
Service ceiling : 45,070ft.
Maximum speed : 408mph at 27,500ft.
Crew : 1

V. TEST FLIGHT (실험비행)

오늘 당신은 컴퓨터와 온갖 Data를 가진 비행기 simulator로 즐거운 시간을 갖게된다. Test는 당신에게 더 좋은 비행법을 알려주게 된다.

Test flight 임무를 선택하게 되면 비행기를 타고 가고 싶은 곳으로 얼마든지 비행하게 되며 게임 도중에도 바람의 양과 방향을 바꿀 수 있다.

게임은 주 비행장의 격납고에서 시작된다. Cessna 172에 타고 36번 활주로를 달려 이륙하게 된다. Power의 도움으로 유도로를 따라 이륙한 뒤 space bar를 누르면 Menu가 나타난다. 당신의 목표는 당신이 고른 비행기를 타고 그 비행기의 최대 능력을 실험하는 것이다. Cessna를 타고 13000피트 이상 올라갈 수 있읍니까? SR-71은 얼마나 높이 올라갈 수 있읍니까? 엔지니어는 염려할 지 모르지만 최고 속도를 내 보도록 해 보십시오.



VI. AIRPLANE CONTROL SYSTEM

계기판이 없어도 비행할 수는 있다. 그러나, 계기판을 사용하면 더욱 훌륭하고 섬세하게 당신의 비행기를 조정할 수 있다. AFT의 계기판은 어떤 비행에서든지 사용할 수 있는 유용한 계기들을 가지고 있다. 아래에 계기판의 계기를 설명하였으니 읽고 도움이 되기 바란다.

* Heading indicator : 나침반과 같은 역할을 하며 비행기의 진행방향을 알 수 있게 한다.
* Airspeed indicator or Mach meter : 비행기의 속도를 표시한다. 1Mach는 해면고도에서 760mph이다.
* Attitude indicator : 비행기가 상승하는지 회전하는지 수평선을 중심으로 보여준다.
* Altimeter : 해면 고도에서 얼마나 높이 있는지 알려준다. AFT의 지면은 해면 고도와 같다.
* Vertical speed indicator : 상승 또는 하강비를 나타내준다. 이 비는 feet per minute로 처음에는 2000,4000,8000fmp로 상승, 하강할 수 있으며 갑자기 상승 또는 하강하면 엔진에 부담을 주어 Stall에 걸리는 수가 있다.
* Brake monitor : Brade가 작동하는지 알려준다.

* Landing gear monitor : Gear가 작동하는지를 알려준다.
* Power indicator : Throttle이 얼마나 올라갔는지 알려준다. 출력을 총 엔진 출력의 %로 나온다.
* Control surfaces : 비행기의 외부 상태를 표시한다.
* Slip indicator : 비행기가 기울어져 있는지를 나타내준다. 계기 중앙의 구슬이 양쪽선 밖으로 벗어나지 않도록 한다.
* Flaps monitor : Flap이 위로 올라가 있는지 내려가 있는지를 알려준다.

A. VISUAL REFERENCE

비행을 할 때는 보통 앞만 보고 비행하지만 때때로 양 옆, 뒤, 위 등을 보고 싶을 것이다. 그럴 때 Eye menu를 선택하면 조종석의 어느 쪽이든지 밖을 볼 수 있으며 그 외에 추격기에서 본 모습, 인공위성에서, 관제탑에서 보이는 모양을 모두 볼 수 있다. 키보드를 누르면 더욱 빠르게 보이는 전경을 바꿀 수 있다. 키보드의 명령은 뒷부분을 참조하기 바란다. 또한 Zoom도 할 수 있다. 범위는 1에서 256배 까지이며 어느 관점에서든지 작동한다.

B. HEADS UP DISPLAY (HUD)

예전의 비행기는 계기판을 보며 비행했는데 전면을 제외하고는 어느 쪽으로든 볼 수가 없었다. AFT에서는 부조종 계기로 HUD 시스팀을 가지고 있는데 이는 어느 화면이든지 나타난다. 가운데의 작은 박스 모양은 비행기가 현재 스틱에 의해 조정되는 모습을 나타내며 화면의 조그만 수직선이 Rudder계기이다.

C. FLIGHT RECORDER

AFT에는 다양한 능력의 flight recorder가 장치되어 있어 자기의 비행을 녹화할 수 있다. Test flight에서는 Recorder를 켜면 약간 속도가 느려지나 Airplane racing에서는 자동으로 30초 간의 비행을 녹화시켜 놓고 다시 확인할 수 있다. 이 Instant replay는 Intro flight, Formation flying or Flight instruction에서는 작동하지 않는다.

D. WIND

AFT에서는 보통 바람이 없다. 그러나, 좀 더 고수준의 비행을 원한다면 메뉴에서 바람을 불게 할 수 있다. 바람의 양과 각도를 정해 주어야 한다. 바람은 시시각각으로 변하며 메뉴에서 원래대로 바람을 없앨 수도 있다. 바람의 양과 각도는 비행에 중대한 영양을 미치며 비행술의 증가에 도움을 준다.

E. PAUSE

언제든지 비행중 다른 일을 해야 할 경우 "P"를 눌러 게임을 중지할 수 있다. 다시 시작하려면 아무 키나 누르면 된다.

F. NAVIGATION

AFT의 세계는 250Km의 격자 구역으로 3개의 비행장을 가지고 있다. 실제 시간에 따른 시뮬레이션이기 때문에 음파를 뚫지 못하는 비행기의 경우는 약 1시간 정도 걸린다. 초음속 제트기일 경우에는 1시간이내에 이 세계를 볼 수 있지만 모든 지역을 돌아보진 못한다.

G. DIRECTION FINDING RADIO

모든 비행기에 장치되어 있는 장비로 Main airport를 찾을 수 있게 하는 장비이다. 라디오를 사용하려면 단지 "R"키만 누르면 거리와 방위가 표시되어 Main airport로 돌아올 수 있다. 방위는 고정방위가 아니라 비행기의 정면을 0로 한 좌표이다.

VII. OBSTACLE COURSES

터널을 통과하는 비행을 한다는 것, 그것은 미친 짓인지도 모르지만 당신은 그것을 할 수 있다. 당신이 가져야 하는 것은 담력과 정확한 판단력 뿐이다.

AFT의 세계에는 7개의 Obstacle courses가 있다. 주위를 비행하다 보면 아래와 같은 곳을 발견할 수 있을 것이다.

* 5개의 Playing card라 불리는 5개의 문이 설치되어 있다.
* 3개의 문이 일렬로 늘어서 있고 각각의 뒤에는 벽으로 막혀 있다.
* 큰 건물이 양쪽으로 서 있는 길

* S자 모양의 6개의 문
* 7각형 모양의 Slalom course
* 6개의 근접한 Pylon을 뚫고 나가는 것 (이 길을 뚫고 나가면 당신은 프로급의 비행 능력을 가지고 있다.)
* Cube와 나선형, 다각형으로 구성된 course등이 있다.

A. LOCATION MENU

Obstacle course를 즐기려면 15에서 45분 정도의 비행시간을 소요한다. 그러나, 그곳까지 가는 좋은 방법은 원하는 곳으로 Transport하는 것이다.

VIII. 비행방법

- 이륙법 : 격납고를 출발하여 Throttle를 100%정도 올리고 스틱을 75%정도 당긴다. VSI와 고도계를 살펴 그들이 0을 떠날 때 속도를 체크한다.

  이륙의 2가지 방법

  Flaps up : Sound는 작으나 엔진의 속도가 빨라 매우 빨리 달린다.

  Flaps down : 이륙의 충분한 거리가 없을 때 행하는 힘든 방법
- 최고속도를 내는 법 (10000FT) : Throttle을 100%로 올리고 VSI를 0으로 고정시킨다. 속도와 고도를 체크하고 속도를 읽어 기록한다.

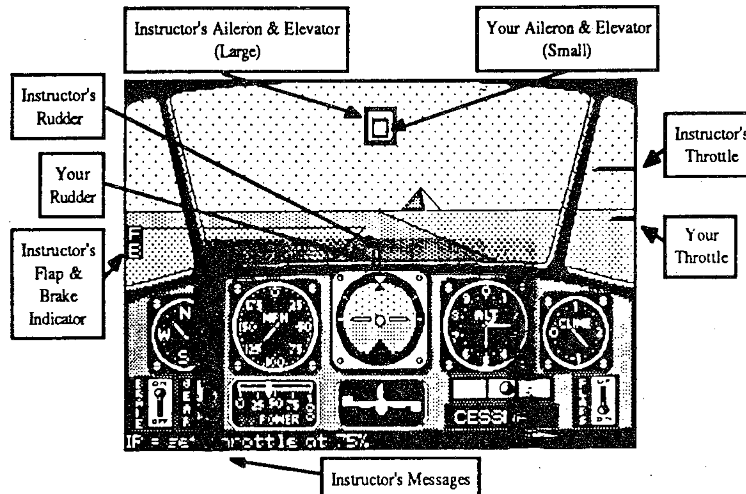
  Flaps down시 : 잘 사용하지 않는 실험으로 활강속도를 체크할 때 쓴다. Flap을 down시키고 출력을 증가시키면 속도가 너무 빨라 Flap를 움직이지 못하게 된다. Flap jammed...라는 메시지가 나올 때 속도를 체크한다.
- 비행속도 (10000FT.) : Throttle를 100%로 올린다. Vsi를 0으로 놓고 고도와 속도를 체크. 평비행 속도는 가장 많이 비행할 때 사용되며 비행기의 최고 능력을 알아 낼 수 있다.
- STALL SPEED : 3000FT.에서 시작하여 125%까지 출력을 증가시키고 VSI를 0에 고정시킨다. (상당히 어렵다.) 천천히 출력을 줄인다. VSI는 0에 접근시킨다. VSI를 0에 도저히 접근시

키지 못할 때 속도를 측정한다.

- 최대 상승비 : 이 실험은 매우 힘든 기술을 요한다. 실험을 해 보면 F-16과 F-18에서 우수한 성적이 나올 것이다. 그 이유는 이 비행기들이 무게보다 우수한 엔진출력을 가지고 있기 때문이다. 한계고도에 올라가면 엔진 출력이 떨어지고 상승 능력이 하강한다. 이 점이 바로 한계 상승고도이다. 이 비행기들은 쉽게 올라가지만 다른 비행기들은 문제점이 많다. 모험을 하고 싶다면 P-51기를 Test해 보라. 이 실험은 스톱워치를 필요로 한다. 3000FT.에서 시작하여 100%의 출력으로 Stall을 하여 1000FT.까지 하강한다. 그 후 스톱워치를 누르고 상승하여 10000FT.까지 올라왔을 때 스톱워치를 누른다. 이 실험을 3-5회 계속하면 기록이 나온다.

A. SERVICE CEILING

이 실험의 목적은 아무런 추가 장비도 없이 얼마나 높이 올라가는지 알아보는 것이다. 10000FT.에서 시작하여 천천히 상승한다. 기본적인 속도로 아무 문제가 발생하지 않는 고도가 최대 상승고도이다.



- MAXIMUM ATTAINABLE SPEED (최대 하강속도) : Service ceiling까지 상승한 후 nose를 내려 하강한다. 이 실험은 경력이 말해주는 실험으로 초보자들은 추락하는 경우가 종종 있다.

- MAXIMUM ATTAINABLE ALTITUDE (최대 상승고도) : 스피드의 문제가 발생할 염려가 있으나 가장 쉬운 테스트이다. 중력의 피해를 입지 않도록 주의하라.
  출력을 100%로 상승하여 Service ceiling 에서는 50%의 속력으로 상승한다. 최대 고도에 도달하면 최대속도를 증가 후 nose를 내려 약간 하강 후 당기면서 그 반사 추진력으로 하늘을 향해 상승한다. 90000FT.부터 Edge of Space이다. 지금까지의 기록은 SR-71기의 164900FT.이다. 행운을 바란다.

B. FORMATION FLYING (규정비행)

우리는 공중 곡예를 가르치진 않는다. 그러나, 공중곡예는 전술 전투에 꼭 필요하다. 우리는 비행을 가르친 후에는 rolls, loops, cuban 8s, immelmans를 가르친다. 그러나, 이것이 공중전의 전부이다.
Barnstorming 조종사는 비행을 배우기 시작하면서부터 곡예를 시작했다. 지난해의 그의 조정은 거의 모든 비행을 현대적인 것으로 만들었다. 그것이 Formation flying으로 알려져 있다. 당신은 앞선 비행기를 따라 곡예를 연결하면 된다. AFT의 graph는 당신의 앞에 선 비행기에 대해 얼마나 잘 했는지 스코어로 보여준다. 게다가 4개의 곡예코스가 있으며 그곳의 기록을 당신이 가질 수 있다. Formation flying에는 다음과 같은 종류가 있다.

- Deadman : XPG-12 Samurai 전투기를 타고 lead plane을 따라 빌딩 숲을 누비는 것이다.
- Gates : Spad를 타고 문을 통과하고 빌딩을 넘는다.
- Hammer : P-51기를 타고 hammerhead stall을 한다.
- Knife : P-51기를 타고 90 Roll과 곡예를 한다.
- Wax Me : P-51기를 타고 Yeager가 탄 비행기를 추격한다.
- Spad : Spad를 타고 공중곡예를 한다.

C. AIRPLANE RACING (비행경주)

나는 여러 코스를 돌아 다녔다. 지도의 도움만으로 몇 백킬로 미터도 날다녔다. 그러나, Remo와 다른 큰 Race에 참가하지 못했다. 하지만, 그들은 좋은 비행기를 사용하여 반드시 부자가 모는 비행기가 우승했다.

테스트를 마치고 기술이 숙달되었다 싶으면 Race에 참가해 보라. Course는 좁고 낮은 문을 통과하는 것이다. 고도를 세밀하게 맞추어야 한다. 노력하라, 코스는 놀라울 정도로 장난스러운 Straight와 매우 어려운 Clsdcrs등 여러가지다. 각각의 코스는 규정된 비행기만이 출전 가능하다.

- CLSDCRS : General Dynamics의 F-18 Hornet를 사용한다.
- RENO : N.A.의 P-51 Mustang을 사용한다.
- SLALON : Avion Spad를 사용한다.
- STRAIGHT : N.A.의 P-51 Mustang을 사용한다.
- 2MILEBOX : Supermarine의 Spitfire을 사용한다.

D. YOUR COMPETITION

게임 결과는 시간 제한없이 색색의 꼬리띠를 달고 다니다가 떨어뜨린 것으로 판단한다. 당신의 비행기는 Blue tail을 달고 출전한다.

IX. REFERENCE

AFT? 기본적으로 이 게임은 실제적인 요소를 가지고 있다는 것이다. 또한 상상력을 자극하기도 한다.

A. MENUS

AFt는 두 개의 메뉴 방식이 있다. 첫번째는 시작하면 볼 수 있는 Main menu이고, 두번째는 메인 메뉴에서 한가지를 선택하면 몇 개의 메뉴가 있는 Menu bar가 상단에 위치하여 Main menu와는 다른 방식의 메뉴를 보여준다.

B. MAIN MENU

메인 메뉴는 5개의 수행할 수 있는 기본적인 임무가 표시된다.

- Intro Flight : AFT의 능력을 보여 준다.
- Test Flight : 원하는 위치에서 원하는 비행기를 타고 비행코스를 비행할 수 있다.
- Formation Flight : 인도하는 비행기를 따라 공중곡예를 연출하여 연기점수를 겨룬다.

- Airplane Racing : 5개의 경기를 선택하여 정해진 비행기를 타고 출전하여 경기를 벌인다.
- Flight Instruction : 기초에서 실전 곡예까지 정보를 제공한다.
- Return to dos : 게임을 끝내고 컴퓨터의 O/S 상태로 돌아간다.

C. ADV MENU

훈련 메뉴에서는 이륙 후 중급의 9가지 비행기술을 가르킨다.

- LVL-CLMB : 수직 상승 기술
- CLMB-LVL : 상승 후 수평 비행
- LVL-DSNT : 하강
- DSNT-LVL : 하강 후 수평비행
- STEEPLET : 60도 기울기로 왼쪽회전
- STEEPRGT : 60도 기울기로 오른쪽 회전
- STALL 1 : 착륙시 출력을 줄여 조정하는 법
- STALL 2 : 이륙시 출력을 켜 조정하는 법
- DEMO : Main menu의 Intro Flight와 같은 기능

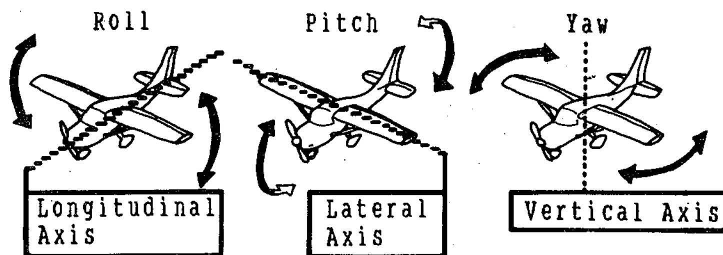
이 메뉴는 조교가 직접 가르치는 것과 같은 정보를 전해준다.

- 행운이 있기를 -

D. AEROBAT MENU

6개의 공중 곡예를 가르친다.

- AIL-ROLL : Aileron roll을 나르는 기술
- LOOP : Loop기술
- SLOWROLL : Slow roll기술
- IMMELMAN : Immelman 회전 기술
- SPLITS : Split S를 나르는 기술
- CUBAN 8 : Cuban 8을 나르는 기술



E. REDOING A STUNT

어떤 기술의 연기 중에도 중단시킬 수 있다. 다시 연기를 하려면 Option menu의 Redo 명령을 쓰면 된다. 그러나, AFT의 연기 Graph가 나타난 후에는 Redo가 되지 않는다.

F. SKIPPING STUNT

어떤 기술을 비행중에도 다음 비행으로 건너 뛸 수 있다. 옵션 메뉴에서 Next stunt를 선택하면 된다. 마지막 묘기를 건너뛰면 첫번째 기술로 들어간다.

X. RECORDING AEROBATIC ROUTINES

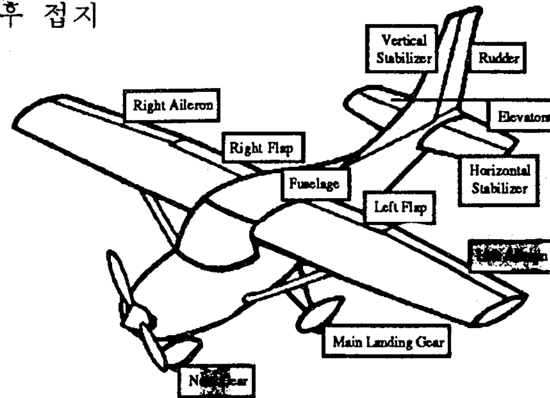
당신이 조금이라도 노력하는 비행사라면 곡예 비행에 관한 몇 개의 아이디어를 갖게 될 것이다. 물론 당신은 Test Flight처럼 모든 공중곡예를 할 수 있지만 그 비행을 한번하고 나면 다시 기억해 내기 힘들 것이다. 이런 이유로 AFT는 비행을 기록해 두었다가 비행을 리드하며 도움을 준다. 메인 메뉴에서 Prerecorded를 선택하면 된다. 레코드시키기 전에 충분한 연습이 필요하다. 메인 메뉴에서 레코드를 선택하면 화일 이름을 물어 온다. 이름은 8자 이내이며 만약, 기록이 저장되어 있으면 다른 이름을 넣어 대체할 수 있다. 다음 곡예 기술에 관한 내용을 적기를 기다린다(28자이내). 모두 입력시킨 후 리턴을 치면 비행이 레코드된다. 비행이 끝나고 난 뒤 Redo를 하고 싶으면 옵션 메뉴의 Redo stunt를 다음 비행까지 레코드를 지키려면 옵션 메뉴에서 다음 메뉴를 선택하면 된다. 마지막 곡예까지 끝내면 Maneuver menu의 선택에 따라 비행을 다시 볼 수 있다.

A. BASIC MENU

8가지의 비행 교습을 받을 수 있다.

- LEVEL : 일정한 고도를 수평으로 비행하는 것
- CLIMB : 상승 비행
- DESCENT : 하강
- LEFTTURN : 30도 기울기로 왼쪽 회전
- RIGHTTRN : 30도 기울기로 오른쪽 회전
- TAKEOFF : 이륙

- LANDING : 착륙
- FLARE착륙 후 접지



B. DEMO MENU

Intro Flight를 다시 보여준다.

C. EYE MENU

10군데의 다른 지점에서 비행을 관측할 수 있다. 키 보드 설명은 Command summary card를 참고한다. 비행기 안에서의 광경 이외의 다른 관측을 통해 객관적인 비행 평가를 한다.

D. LOCATION MENU

비행기를 간단하게 다른 곳으로 위치시킨다.

- HangAR : 주비행기장에 있으며 6번 활주로를 이용하여 이륙할 수 있는 위치이다.
- Line Up : 36번 활주로를 이륙한 뒤 2마일 밖 800FT 상공에 위치한다.
- 3000FT : 북쪽으로 향하고 있으며 주비행장의 남쪽 3마일 지점에 위치한다.
- 10000FT : 북쪽으로 향하고 있으며 주비행장의 남쪽 5마일 지점에 위치한다.
- N 40 mi : 마지막 위치에서 북쪽으로 40mile 이동시킨다. 고도는 같으며 북쪽을 향하고 있다.
- E 40 mi : 마지막 위치에서 북쪽으로 40mile 이동시킨다. 고도는

같으며 동쪽을 향하고 있다.

- S 40 mi : 마지막 위치에서 북쪽으로 40mile 이동시킨다. 고도는 같으며 남쪽을 향하고 있다.
- W 40 mi : 마지막 위치에서 북쪽으로 40mile 이동시킨다. 고도는 같으며 서쪽을 향하고 있다.
- LOGO : 주비행장에서 남동쪽으로 57mile 위치에 있으며 고도는 2000FT로 큰 구조물의 가까이에 있다.
- STREET : 주비행장에서 고도 2000FT,남쪽 41마일 위치를 비행한다. 높은 빌딩 사이에 길게 이어져 있다.
- SLALOM : 서쪽으로 11마일 떨어져 있으며 7개의 사각탑이 코스를 이루고 있다.
- OBSTACLE : 남서쪽 36마일에 위치하고 있으며 6개의 좁은 공간의 탑이 대각선으로 위치하고 있다.
- GATES : 남서쪽 94마일의 1300FT에 위치하고 있다. 여러 모양의 문이 차례로 늘어서 있고 각각의 문에는 거대한 벽이 설치되어 있다.
- SCOURSE : 남서쪽 65마일 지점의 1300FT 상공에 위치하며 S자로 늘어선 6개의 문을 지나게 된다.
- SQUARE : 북서쪽 65마일 1300FT의 고도에 있으며 4개의 문이 만드는 사각형 중앙에 1개의 문이 설치되어 있는 모양을 비행하게 된다.
- START UP : 36번 활주로로 접근해 온다. 6마일 밖이며 고도는 3000FT이다.

XI. GLOSSARY (용어해설)

- Ailerons : 날개끝 모서리에 있으며 회전을 조정한다. 보조날개를 낮추면 부력이 증가하고 높이면 날개의 기능을 한다. 한개는 내리고 한개는 높이면 회전을 할 수 있다.
- Angle of-attack : 다가오는 공기와 만나는 날개의 각도를 말한다. 이것이 크면 상승 작용을 하며 공기가 날개의 뒤를 치고 나가면 하강한다. 만약, 이 각이 너무 크면 비행기는 stall에 걸리게 된다.
- Center of gravity : 비행기의 풍력점을 말한다.
- Grab : 옆으로 부는 바람의 영향으로 비행기가 옆으로 비스듬히 날아가는 현상

- Drag : 공기를 뚫고 지나가는 비행기의 표면에 부딪치는 힘에 의해 생기는 제동력, 몇몇의 드래그는 날개에 부딪치며 부력을 준다.
- Elevators : 비행기의 피치를 조정해 둠에 따라 고도에 수직적으로 이동하는 현상, 조정간을 밀면 공기의 흐름이 뒷부분을 들어 올리고 앞부분을 내려 하강하는 결과를 빚게 된다.
- Empannage : 꼬리 부분을 회전과 상승, 하강을 조정한다.
- Flaps : 날개의 모서리에 있으며 flap이 위로 올라가면 하강하며 아래로 내려가면 부력을 받아 상승한다.
- Gildeslope : 하강각도를 말한다.
- Heading : 비행기가 향하고 있는 방위각을 말한다.
- Lateral axis : 비행기의 가로 길이를 말한다.
- Lift : 공기가 날개 밑을 지나가며 올리는 힘을 말한다.
- Longitudinal axis : 비행기의 전장을 말한다.
- Pitch : 비행기가 앞으로 얼마나 기울어졌는지 나타내는 수치를 말한다.
- Roll : 곡예에서 비행기가 수직 방향으로 회전하는 것을 말한다.
- Rudder : 비행기의 꼬리부분에 있으며 페달로 조정한다. 비행기를 오른쪽, 왼쪽으로 가게 한다.
- Service Celling : 100frm의 상승비로 상승가능한 고도
- Skid : 비행기의 바깥회전으로 인하여 옆으로 밀리며 위로 뜨는 현상
- Slip : 비행기의 안쪽회전으로 인하여 옆으로 밀리며 아래로 내려가는 현상
- Stall : Angle of attack이 너무 크거나 부력이 적어져 비행기가 현 상태를 유지하기 곤란해 떨어지는 현상. 대부분의 비행기는 15에서 20도의 angle of attack일 때 stall에 걸린다. 대책은 0에서 15도를 유지하며 출력을 높이는 일이다.
- Vertical axis : 동체의 높이를 말한다.
- Vertical stabilizer : 꼬리 부분의 상승, 하강날개, fin이라고 한다.
- Yaw : 비행기의 수직변환을 말한다.

XII. A-FLIGHT INSTRUCTION

XII-I CESSNA 172 ORIENTATION

당신은 훈련생으로 이 곳 비행기를 사용할 수 있다. 두 개의 좌석이 있



기 때문에 옆에 앉거나, 혼자 들판을 가로지르며 비행할 수 있다.

비행기 -그러나 그것은 매우 빠르지 않다. 나는 당신이 무엇을 원하는지 알 수 있다....

일반적인 비행기중에 Cessna나 보다 가벼운 비행기는 없다. 이 비행기의 특징은 날개가 높이 붙어 있고 엔진은 1개로 3발 자전거 모양을 하고 있으며 어느 공항에서나 볼 수 있는 기종이다.

Skyhawk로도 알려져 있으며 1955년에 만들어졌다. 조종사는 이것을 가정생활, 사업과 비행기록을 높이는데 사용한다. 최대 4명까지 태우나 혼자 탑승시 더 나은 능력을 예상할 수 있다.

A. PREFLIGHT CHECK (비행 전 점검사항)

비행 전에 항상 비행기를 점검하여야 한다. 아래의 순서대로 한다.

- Instrument (계기) : 작동점검
- Ailerons, elevators, rudder : 올바른 작동을 하는지 점검한다.
- Flaps : Test한다.
- View : Left, right, satelite를 check한다.
- Brakes : Brakes를 잡고 있는다.
- Engins : 출력 조정을 해본다.
- Brakes : Brakes를 놓는다.

* 일반적인 상승, 하강, 수평비행, 회전등에 대해서는 앞에 나온 설명을 참고한다.

B. NORMAL TAKEOFF (일반적인 이륙)

비행기는 서있는 위치에서 공기가 날개에 부딪쳐 부력을 얻을만한 속도를 내면 중력을 이겨내고 떠 오르기 시작한다. 시작시는 100%의 출력으로 활주로를 달리다 스틱을 앞으로 당기면 이륙한다. 뜰힘을 충분히 갖게되면

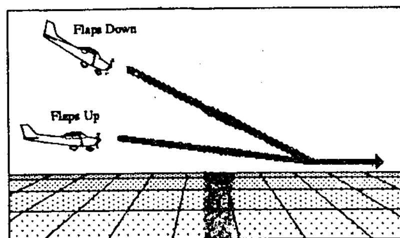
75mph로 낮춘다. 이것이 비행시 가장 좋은 출력이다. 이륙하면 땅은 점점 멀어져 보이고 눈으로 고도를 알아보기 힘들게 된다.

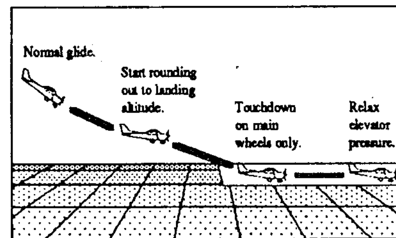
C. BEGINNER LANDING (초보자 착륙)

비행시 가장 조심해야 할 부분이며 접근 속도와 하강속도가 중요하다. 접근할 때는 2,3마일 밖에서 500피트의 고도를 유지하도록 한다. 이곳에 이르면 출력을 50%로 줄이고 75mph로 접근한다. 마지막에 이르면 Flap를 낮추고 하강속도를 줄이도록 하며 Flap이 내려져 있으면 약간 올리며 하강비를 줄여야 한다.

D. NORMAL LANDING (FLARE)

천천히 접근하여 착륙지점에 거의 도달하여 비행기가 10-20피트 남았을 때 조정간을 당겨 하강속도를 줄이며 파워를 줄인다. 그 순간에 착륙 바퀴(Gear)가 밖으로 나와 있어야 한다.





E. CLIMB, LEVEL, DESCENT FLYING

일직선 비행에서 상승, 하강을 하려면 단지 출력 조정과 조정간의 조정으로 이루어지며 보통 비행에서는 75%의 출력을, 상승시는 100%의 출력을, 하강시는 50%의 출력을 유지시켜야 한다.

F. STEEP LEET, RIGHT (왼쪽, 오른쪽으로 회전)

45-60도 기울기로 회전을 한다. 회전시에는 회전방향의 반대편으로 약간의 밀림이 있음을 기억해야 한다. 이 방법의 회전은 그것을 이용한 것이다. Steep Turn을 하려면 출력을 100%로 올려 밀릴 때의 손실을 대비한다. 60도의 Bank로 회전을 하여야 하며 30도를 지날 때 약간 조정간을 당겨 상

승시키는 듯하여 밀림을 방지하라. 회전이 끝나 다시 수평비행을 하게되면 출력을 75%로 조정하라.

G. POWER OFF STALL (STALL 1)

날개에 대한 부력이 약해짐으로 발생한다. 부력이 없으면 날 수 없다. stall은 pitch의 무리한 조작에 의한 매우 빠른 back pressure에 의해 기계가 작동을 하지 않을 때 발생하며, 이런 상태로 부터 복구는 스틱을 조정해 후압(back pressure)이 걸리지 않게 해준다. 또 비행장의 접근을 위해 파워를 줄이면 stall이 발생하는 수도 있다. 이것을 빨리 복구시키지 않으면 "농장을 사게 된다."

H. POWER ON STALL (STALL 2)

이륙시 갑작스러운 상승으로 인해 stall이 발생할 수 있다. 조정간만 조정해 주면 간단히 복구된다.

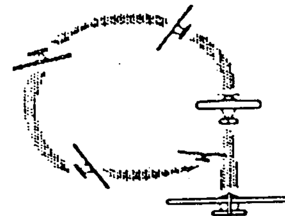
I. AEROBATIC INSTRUCTION

비행기가 발명된 후 보다 새로운 비행기를 만들려고 노력했다. 이러한 노력이 공중곡예를 만들어 냈다. 곡예비행으로 새로운 비행기나 결함을 발명, 발견하게 되었다. 모든 곡예훈련은 2차 세계대전때 사용되었던 1인용 P-51 MUSTANG을 가지고 한다. 1950년 이후에도 한국전쟁에 사용되었다.

XII-II. P-51 ORIENTATION

이것은 매우 까다로운 비행기로 F-16보다 조정하기 어렵다. 공중곡예 훈련을 받기 전에 P-51로 기초적인 비행을 할 수 있어야 한다. 이륙하려면 최대 속도로 달려야 하며 이륙 후에는 이름값을 할 정도로 성능이 좋다.

A. AILERON ROLL



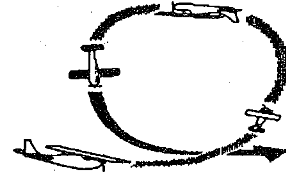
이 기술은 Barnstorming 비행사가 일찍 완성한 기술로 지금은 비행기술이 더 개발 되었다.

출력을 100% 올리고 피치를 약 20도로

올리며 오른쪽 보조날개와 rudder를 사용하여 회전한다.

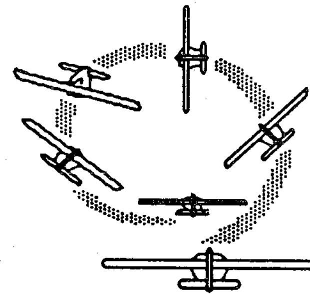
이 때 상승중 back pressure가 발생한다. Back pressure는 회전중 윗부분에 수평선이 나타날 때 보조 날개와 rudder를 원래의 상태로 복귀시킨다. 그렇게 되면 회전이 끝나고 수평으로 비행하게 된다. 교습을 충실히 받도록 한다.

B. LOOP



초기의 저돌적인 Barnstorming 비행사 같은 Licoin Beachey가 맨처음 개발했다고 알려져 있다. 특히 1차 대전때 많이 사용되었다. 첫번째 단계는 실수를 충분히 대비할 정도로 고도를 유지하는 것이다. 그 다음은 파워를 100% 올리고 상승하기 시작한다. 좌우를 보며 비행기가 제대로 loop 하는지 확인한다. 다시 지평선이 나타나며 비행기가 거꾸로 비행하고 있으면 파워를 약간 줄이고 다시 회전을 한다. 윗쪽에서 지평선이 비행기가 같은 방향을 향하고 있다면 기술이 끝난 것이다.

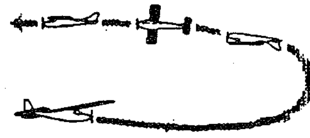
C. SLOW ROLL



이 기술은 alleron회전과 비슷하지만 회전 비행기의 움직임이 느리고, 특별히 다른 것은 pitch를 상승시키지 않는다는 것이다. 출력을 100% 올리고 회전을 시작한다. Alleron과 rudder를 회전할 방향으로 조정하고 기울기는 90도를 지나야 한다. Pitch는 아직도 상승시키지 않는다. 270도쯤 회전이 되면 지평선이 위에 보이게 되며 출력을 75%로 줄인다. 향하고 있는 방향은 기술 후에도 처음과 같아야 한다.

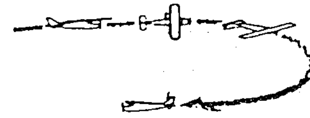
D. IMMELMANN

이 기술은 독일 공군의 Max Immelmann 중위가 1차대전 중에 개발하였다. 고도를 상승시키며 그동안에 진행 방향을 바꾸는 것이 half loop와 half



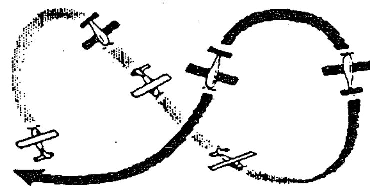
roll을 섞었다고 볼 수 있다. Max Immelmann 중위는 독일군 비행사로 17개의 기술을 개발한 것으로 알려져 있는데 그의 기록은 없다. 그는 1915년 전투에 참가하여 1916년 6월 비행기의 기계적 결함으로 비행기가 파손되며 죽었다. 이 기술을 시작하려면 출력을 100%올리고 loop를 한다. 그러다 수평선이 다시 보이면 고도를 유지하고 half roll을 왼쪽이나 오른쪽으로 하며 고도를 유지한다. 파워는 다시 75%로 줄인다.

E. SPLITS



이 기술은 immelmann과 비슷하나 반대로 half roll을 한 상태에서 half loop를 하며 고도를 낮추며 반대 방향으로 회전하는 것이다. 이 회전을 하려면 파워를 50%로 줄이고 half roll을 하면 하강을 하며 진행방향이 반대가 된다. 회전이 끝나면 출력을 75%로 다시 높인다.

F. CUBAN EIGHT



쿠바에서 망명한 Len Povey 미국 조정사가 개발한 공중에서의 8자모양의 비행을 말한다. Cuban 8은 3/4 loop와 half roll로 상승하며 끝난다. 회전을 시작하려면 출력을 100%로 올리고 loop를 시작한다. 45도 정도 회전한 것 같으면 half roll 한다. 그리고, 그 위치에서 45도 하강을 하면 back pressure가 증가하게 되니 loop를 하라. 앞의 방법과 같은 방법으로 하나의 loop를 완성하면 8자 비행을 완성하게 된다. 기술이 완성되려면 진입때와 같은 방향을 향해야 하며 끝나게 되면 출력을 75%로 줄인다.

G. TO LEARN MORE ABOUT FLYING (비행을 더 배우고 싶으면)

우리나라에서는 개인적으로 비행기를 배우기 힘들기 때문에 비행공부를 더 하고 싶으면 공군이 되는 수 밖에 없다.

XIII. KEY COMAND SUMMARY CARD

* WITH JOYSTICK

! : INTRO FLIGHT
@ : TEST FLIGHT
: AIRPLANE RACING
$: FORMATION FLIGHT
% : FLIGHT INSTRUCTION
Return : Highlighted Selection
ESC : Reject Highlighted Selection
J : Calibrate Joystick (조이스틱을 재조정한다.)
P : PAUSE (정지)
N : Toggle Sound (소리를 켜고 끈다.)
I : 목표물을 바꾼다.
<-, -> : Move through Submenu
: Changes Highlighted Selections

* AIRPLANE

1 to 0 : Set Throttle % (출력을 조절한다.)
1 = 10% 0 = 100%
O : Throttle Off (출력을 끈다.)
K : Rudder Left (보조날개를 왼쪽으로 움직인다.)
L : Rudder Right (보조날개를 오른쪽으로 움직인다.)
B : Toggle Break (에어 브레이크를 걸거나 푼다.)
F : Flap Up/Down (플랩을 올리거나 내린다.)
G : Gear Up/Down (착륙바퀴를 올리거나 내린다.)
H : Toggle HUD On/ Off (비행기의 진행방향등을 표시해주는 보조 계기를 켜거나 끈다.)

* VIEW

Q : Satelite view (인공위성에서 본 화면)
A : Left View (왼쪽 화면에서 본 화면)
Z : Tower View (관제탑에서 본 화면)

W : Roof View (비행기 지붕에서 본 화면)
S : Cockpit View (조정석에서 본 화면)
X : Belly View (활주로에서 본 화면)
E : Rear View (뒤를 본 화면)
D : Right View (오른쪽을 본 화면)
C : Chase plane view (뒤를 따라오는 비행기에서 본 화면)
R : Full Forward View (계기를 없앤 화면을 보여준다.)
<.> : Zoom In/Out (확대, 축소를 한다.)

AIRHEART



I. 에어하트의 이야기 THE STORY OF AIRHEART

옛날에 고도의 문명세계를 통치하던 어느 왕이 전쟁에 휩쓸려 들어갔다가 이길 수 없음을 깨달았다. 자신의 물의 왕국을 보존할 희망을 찾아서, 그는 자신의 마지막 힘을 새로 태어난 아들을 보호하는데 사용하였다. 그래서 왕자아기는 가장 거친 바다에 숨겨져 있는 유리덮개 속에서 떠 있으면서 움직이도록 되었다.

전해오는 이야기에 의하면 잠자던 왕자가 어느 날 출현하여 백성들을 새로운 황금시대로 이끌 것이라고 한다. 고대의 왕은 왕자아기를 위험한 세상에서 보호해 줄 수 있는 능력을 가진 진정한 영웅만이 깨울 수 있도록 강력한 로보트 방위대를 남겨 놓았다. 그런 영웅은 반드시 나타날 것이며, 에어하트라 불리울 것이다. 또, 왕자를 지키는 3명의 영혼수호자들(Spirit Guardians)이 있어서 왕의 시험에 도전하는 투사들을 처음에는 안내해주고 실패하면 그 영혼을 위로한다고 한다.

당신은 에어하트의 이름을 얻는 전설의 영웅이 될 수 있을 것인가? 당신은 제트썰매를 타고 강력한 방어를 뚫어서 자격을 입증하는 세 가지 증거-힘의 상징인 칼(Sword), 자비의 상징인 술잔(Goblet), 조화의 상징인 하프(Harp) - 를 영혼수호자들에게 가져가야 한다. 그래야만 최후의 전투에 참가할 권리를 얻을 수 있다. 여기에서 승리하는 사람만이 잠자는 왕자를 깨워서 그의 훌륭한 왕국을 재건시킬 수 있다.

II. 시 작 (GETTING STARTED)

조이스틱을 접속하고 디스크를 부팅시킨다. 타이틀 화면에 이어서 자체적으로 진행되는 데모가 나온다. 게임할 준비가 되었으면, 아무 키나 조이스틱 버튼을 눌러 시작한다.

III. 조 종 (CONTROLS)

- 작동 (Maneuvering)

조이스틱은 제트썰매 (jet-sled)의 움직임과 무기발사를 조종한다. 썰매의 움직임을 느껴보려면 조이스틱을 버튼을 누르지 말고 돌려보면서 제트썰매의 반응을 본다.

1번 버튼을 누르고 있으면 제트엔진이 가동되며 속도가 빨라지고 상승•하강을 할 수 있게 된다. 1번 버튼을 누른 채로 조이스틱을 가운데에 두면 앞쪽으로 가속이 되며, 뒤로 당기면 상승하고, 좌•우로 움직이면 썰매를 회전시키며, 조이스틱을 앞으로 밀면 썰매가 물속으로 잠수한다.

물속에서도 같은 방법으로 움직이며, 떠오르려면 제트엔진이 가동되는 동안 조이스틱을 뒤로 당기거나 간단히 0번 버튼을 누른다.

- 발사 (Shooting)

조이스틱의 0번 버튼을 누르면 발사된다.

IV. 계기판 (CONTROL PANEL)

화면 아래쪽에는 제트썰매의 계기판이 있어서 다양한 정보가 표시된다. 왼쪽부터 오른쪽으로 차례대로 각 계기의 역할은 다음과 같다.

- 생명 표시기 (Life Meter) : 남아있는 생명의 수를 표시한다. 생명을 추가로 얻을 때마다 붉은색 불빛이 계속 켜진다.
- 보물 계수기 (Treasure Counter) : 회수에 성공한 보물들을 표시한다.
- 나침반 (Compass) : 물 위에 있을 때는 제트썰매의 진행방향을 표시한다. 물속에 있을 때는 현재의 전투지역을 가리키는 화살표가 나온다.
- 썰매 표시기 (Sled Meter) : 몇 대의 썰매를 추가로 획득했는지 표시

한다.

• 시계 (Clock) : 경과시간을 표시하며, 시간은 고득점을 결정하는 중요요소이다.

V. 게 임 (THE GAME)

A. 모험의 시작 (STARTING YOUR ADVENTURE)

게임의 시작은 고향섬(Home Islands)에서 마법의 물품을 회수하라는 영혼수호자들의 지시를 받아 한개의 생명과 한대의 제트썰매로 시작된다. 각 물품은 바다를 가로질러 어디엔가 위치한 보물창고(Treasury)내에 있다. 보물창고에 도달하려면, 고향섬에서 떠오르는 물방울(Bubble)을 쏘았을 때 나타나는 밝은색의 글리머(Glimmer)를 따라간다.

B. 로보트와의 전투 (FIGHTING THE ROBOTS)

흰색의 보물창고섬에 들어가 물품을 가져오려면, 둘러싸고 있는 다양한 로보트 방위대(Robot Defenses)를 격파해야 한다. 로보트를 제거하려면, 그것을 쏘아서 명중시켰을 때 남겨지는 작은 포드(Pod)를 재빨리 움직여서 수거해야 한다. 너무 늦어서 수거하지 못하면, 그것이 완전한 기능의 로보트로 재생된다. 모든 로보트 방위대가 제거되면, 썰매를 보물창고에 정면으로 몰아서 들어갈 수 있다.

C. 귀환 (GOING HOME)

물품을 Spirit Guardians에게 돌려주려면, 녹색섬(Green Island)을 찾아서 섬을 쏘거나 썰매로 부딪쳐줌으로써 그곳의 로보트 방위대를 가동시켜야 한다. 모든 녹색섬은 고향지역으로 당신을 돌려보내 준다. 일단 로보트 방위대를 격파하면, 썰매로 부딪혀서 그곳에 들어간다. 그러면 고향지역의 출구섬(Exit Island)으로 나오게 된다.

D. 썰매도전 (SLED CHALLENGE)

영혼수호자들에게 물품을 돌려주기 전에, 3대의 미니-로보트 (Mini-Robot)가 방어하는 3개의 초록색 글리머가 나온다. 제한시간 이내에 썰매를 움직여 3대의 글리머와 부딪치면 제트썰매 한대가 추가된다. 첫번째 글리머

와 접촉했을 때 타이머가 작동되기 시작하므로 접근방법을 신중하게 생각해서 빨리 움직여야 한다.

각각의 썰매도전에는 모두 다른 미니-로보트들이 지키고 있다. 첫번째 도전에서는 미니-로보트들이 글리머 가까이에 오지 못하게 한다. 두번째에서는 미니-로보트들이 접촉된 글리머를 빼앗아 간다. 세번째에서는 썰매를 밀어내는 퇴치용 광선총을 가지고 있다. 미니-로보트를 쏠 수도 있으나 글리머에 맞거나 스치기만 해도 기회는 끝나버린다.

E. 보물 반환 (RETURNING THE TREASURE)

썰매도전이 끝나면, 영혼수호자들이 고향섬에서 당신을 기다린다. 썰매를 섬들사이에 있는 글리머 위에 정박시키면, 물품이 받아들여지고 생명이 하나 추가된다.

F. 모험의 계속 (FURTHER ADVENTURE)

Spirit Guardians에게 칼(Sword)을 돌려주면, 이어서 술잔(Goblet)을, 그 다음에는 하프(Harp)의 반환을 요구한다. 새로운 임무에 나설 때마다 로보트의 숫자가 증가한다.

G. 왕자의 구출 (RESCUING THE PRINCE)

세 가지 물품을 모두 돌려주면, 아기왕자의 구출기회가 주어진다. 이 최종전투에서는 7가지 종류의 모든 로보트를 격파해야 한다.

VI. 로보트 방위대의 내역 (DESCRIPTION OF ROBOT DEFENSES)



범퍼 (Bumper) - 빠르고 시끄럽다. 이 작은 것은 항상 당신을 밀어내려고 한다. 위험은 없으며, 성가시기만 하다.



훔퍼 (Whomper) - 이것의 강한 피스톤 충격을 받으면 썰매가 부서져 버린다.



버블러 (Bubbler) - 바다에 떠다니는 많은 물방울들은 그 자체는 위험하지 않으나, 그것에 잡히면 당신은 죽는다.



석커 (Sucker) - 큰 초록색의 깔때기 모양은 진공상태로 되어 있어서 썰매에 대해 특히 치명적이다.



스피터 (Spitter) - 폭발하는 탄환이 있으며, 조준이 상당히 정확하다. 명중 당하면 생명을 잃는다.



포오서 (Forcer) - 생명이나 썰매에는 아무런 해가 없으나 강한 퇴치광선이 있어서 거의 접근이 불가능하다.



재퍼 (Zapper) - 가장 위험하다. 강력한 초단파 충격에 의해서 한번만 닿으면 생명과 썰매를 모두 잃는다.

VII. 특수 키 (SPECIAL KEYS)

• 데모 모드에서 :

Control - H	고득점 표시 (High scores)
Control - C	고득점 지움 (Clear high scores)

• 항상 사용가능한 키 :

ESC	일시정지. 아무 키나 버튼을 눌러 다시 계속
Control - S	음향의 발생/정지 (Sound on/off)
Control - R	게임을 다시 시작 (Restart)
Control - X	조이스틱의 수평축을 반대로 바꿈 (X-axis flip).
Control - Y	조이스틱의 수직축을 반대로 바꿈 (Y-axis flip).
Control - E	수평축과 수직축을 바꿈 (Exchange axes).
Control - B	조이스틱 버튼을 바꿈 (Button exchange).
Control - N	정상적인 조이스틱 세팅으로 복귀 (Normal setting).

Control - D　게임중에 데모 모드로 돌아감 (Demo mode).

VIII. 전략 참조 (STRATEGY NOTES)

썰매가 물속에 있을 때는 로보트 방위대가 당신을 찾거나 피해를 줄 수 없다. 물론, 당신도 그들에게 피해를 줄 수 없다.

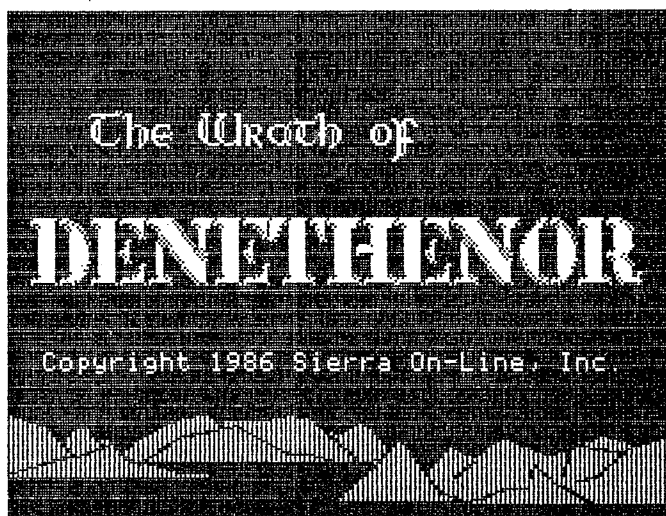
만약 전투중에 보물창고・섬・유리덮개등의 위치를 잃어버렸을 경우에는 물속에서 웅크려 나침반에 표시되는 화살표를 이용해 자신의 위치를 파악한다. 그러면 전투지역으로 돌아가서 원 위치를 찾아낼 수 있다. 이 방법은 글리머를 쫓아가다가 잃어버렸을 경우나 출구섬과 고향섬 사이에서 길을 잃었을 경우에도 유용하다.

게임 도중에 언제든지 길을 잃으면, 아무 초록색 섬에 가서 로보트 방위대를 가동시켜 격파한 후 섬으로 들어가면 고향지역으로 돌아갈 수 있다. 출구섬으로부터 나오면 물방울을 쏘아서 원하는 곳을 가리키는 글리머를 따라간다. 그러나 전투중에 이 방법을 사용하면 전투를 처음부터 다시 시작해야 된다.

IX. 고득점 (HIGH SCORES)

득점은 완수한 임무의 수, 그에 소비된 시간을 기초로 한다. 게임이 끝나고도 왕자를 구출하지 못했으면 점수는 가장 최근에 완수한 임무의 소요시간을 기준으로 한다. 신기록을 세우면, 게임 끝에 고득점 명단이 화면에 나온다. 그러면 점수 옆에 당신의 이름이나 6자까지의 아무 단어를 입력해 줄 수 있다. 리턴을 누르면 득점이 디스크에 세이브된다.

THE WRATH OF DENETHENOR



I. 게임을 하기전에...

이 게임은 전통적인 선과 악의 대결을 위해 만들어졌다. LORD DENETHENOR는 그의 맹세를 버리고 Deledain의 선한 사람들 등지고 돌아섰다.

DENETHENOR 는 마법의 힘을 배운 뒤에 그것들을 은밀하고 가학적으로, 더 나아가서 그의 필요에 의하여 사용하였다. 그의 새로운 흉폭스러운 압박으로부터 많은 도망자들이 Lord Solrain과 Lord Mirrir와 Lord Estrine의 보호 아래로 도망쳤다. 그러나 Lord Nisondel, Arveduin, Destiona는 이 피난처를 준비할 능력을 갖고 있지 못하다.

이제 Cysestons, Worgrecs, Klinkens, Demons, Crachens 그리고 모든 야수들이 자유로운 테러의 Deledain 대륙으로 그들의 인간 대응자:Corsairs, Warriors 그리고 Lord DENETHENOR의 제자와 동반하여 암흑의 마법으로 부터 끌어내졌다. 그리고 이 모든 것들 중 가장 공포스러운 것은 날개달린 Dryes (Winged dryes)이다.- 이것의 속성은 그들 자신의 종족(dryex)을 제외하고는 모든 것을 공격할 정도로 매우 폐쇄적이다.

대부분의 주민들은 당신의 칭찬할 만한 모험을 도울 것이다.- 하지만 주의하라. 모두가 친절한 마음을 가지고 있는 것은 아니다. 일부는 당신을 속일 것이고, 알 수 없는 숫자의 거주자들은 안에서 일하는 비밀제자(첩자)등이다. 왕들은 이들의 만연을 제거하기를 시도하여 많은 수가 지금 감옥에 갇혔지만, 이 직무는 어렵다는 것이 증명되었다.

그의 파괴속에서 동정심을 취하라. 틀림없이 그의 저주는 없어질 것이다. 당신은 그를 만날 기회를 가진다. - 하지만 방심하지 마라. DENETHENO

R은 경이적인 암살자를 한가하게 기다리고 있지는 않을 것이다. 그는 강력한 힘을 가졌지만 그는, 또는 기껏해야 한번, 인간이다. 만약 그가 당신의 모험을 안다면 그는 당신을 추적할 것이다. 그리고 당신은 그의 분노가 동정심이 없음을 드러낼 것이라는 사실을 반드시 믿어야 한다.

II. 사용기 설명

ESC : pause --- 게임의 일시중지, 아무 키나 누르면 다시 시작한다.

C : converse ---대화, 상점에서는 거래를 한다. 방향을 정해주어야 한다.

D : disarm trap --- 함정을 해체한다. 방향을 정해줘야 하며 실패할 수도 있다.

E : equip --- 무기나 갑옷을 장비한다. 가지고 있는 무기나 갑옷중 제일 좋은 것을 자동으로 장비한다.

H : anchor --- 배를 탄다.

L : low anchor --- 배에서 내린다. 얕은 물에서는 내릴 수 없다.

O : open door --- 문을 연다. 방향을 지정해 주어야 하며, 잠긴문은 열 수 없고 마법을 써서 통과하여야 한다.

P : status & inventory --- 캐릭터의 상태와 가지고 있는 물건의 목록.

Q : quit & save --- 게임을 세이브시키고 계속 게임을 진행. 마을등에 들어가면 자동으로 세이브된다.

R : rest --- 쉰다. Stamina가 빨리 줄고 Hit point가 빨리 회복된다. 마을에서는 사용이 불가능하다(세이브는 가능하다.).

S : speak --- 마법의 주문을 말한다. 주문은 처음 한번만 말해주면 다음부터는 첫자만 넣어주면 된다. 이 때 사용할 물건을 묻는데 주문에 맞는 물건을 정해주어야 한다 (물건을 사용 안하는 주문도 있다.)

V : view --- 주위를 둘러본다. 주위에 무엇이 있는지 가르쳐준다.

이동키

I --- high
J K --- level
M --- low

좌측의 키가 이동하는 키이고, 방향지정도 이것으로 한다. 공격은 콘트롤(Ctrl)키와 방향키를 동시에 눌러주면 그방향으로 공격을 하는데 이 때 공격위치를 자정해 주어야 한다 (이것도 방향키로 high, level, low을 지정한다.).

Ctrl - S 소리를 speaker 와 cassette로 전환한다.

Ctrl - p　　Paddle (Joystick)을 사용한다. 움직이는 방향으로 stick을 민다.

button 0 --- 향하고 있는 방향(움직이던 방향)과 다른 방향으로는 일단 stick을 밀어서 방향을 바꿔야만 공격가능하다. 그러므로 joystick을 쓰다가도 싸울 때는 keyboard가 더 좋다 . 공격 위치는 (high, level, low) stick으로 지정이 가능하다. 이때도 키보드를 사용할 수 있다.

button 1 --- Converse (대화), stick으로 방향지정

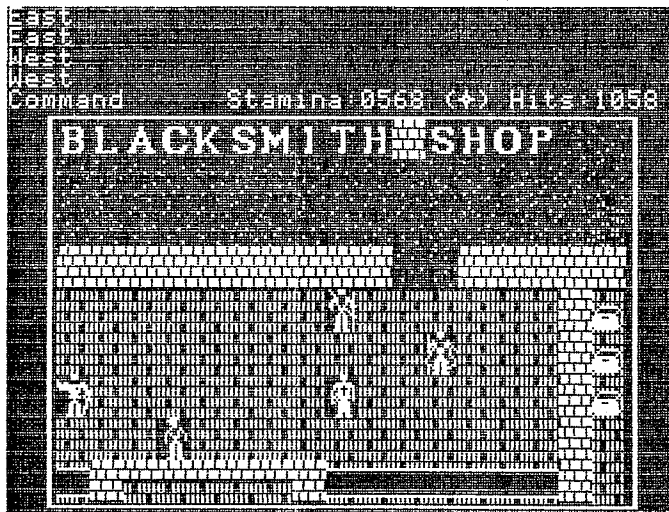
* 이때에도 keyboard 사용은 가능하다.

III. 상태의 설명

화면에는 일반적으로 Hit Point와 Stamina가 나타난다. Hit point는 움직이면 증가되고, Rest하면 빨리 증가가 된다. 하지만 마을안에서는 증가가 되지 않는다. Stamina는 마을의 상점에서 음식을 사면 증가가 되는데 1에서 9까지 한번에 살 수가 있다. 1이면 100이 증가하고 9이면 900이 증가한다. Stamina는 활동을 하면 줄어들고 Rest 하면 빨리 줄어든다. 그리고 마법의 주문을 외우면 (성공하든 실패하든 간에) 많은 양이 한꺼번에 줄어들며 이것이 0이 되면 죽는다. Stamina가 모자라면 마법의 주문을 외울 수 없다. Stamina 옆의 ()속의 +표시가 점으로 바뀌면 마법을 쓸 수가 없다. 다시 마법을 쓰려면 +표시도 바뀔 때까지 기다려야 된다. 마법을 쓰면 +표시가 점으로 바뀐다. (여러번 써도 안바뀌는 주문이 있고, 한번만 써도 바뀌는 주문이 있다. +표시가 있으면 Magic power가 남아 있다는 뜻이다. Magic power는 intellect와 관계가 있다.) 게임의 시작시에는 power 5, Intellect 5로 시작을 하는데 무기를 장비하면 무기에 따라서 power가 증가하고 갑옷을 장비하면 방어력(against hit)이 증가된다. Intellect는 왕을 만나면 각 왕마다 한번씩 5점을 올려준다. P를 누르면 power와 intellect와 스태미너와 장비한 갑옷과 무기 그리고 가지고 있는 물건을 보여주고 현재의 시간도 나타내준다.

IV. 마을, 시간, 상점과 특별한 장소

이 게임에서는 시간에 따라서 볼 수 있는 시계가 달라진다. 오후 6시부터 어두워지기 시작해서 오후 8시에는 완전히 어두워진다. 완전히 어두워지면 한칸밖에 볼 수가 없고 횃불을 켜도 멀리까지는 볼 수가 없다. 오전



4시부터 밝아지기 시작해서 오후 6시에는 완전히 밝아진다. 여기에는 여러개의 대륙이 있으며 일반적인 수단으로는 다른 대륙으로 갈 수가 없다. 가는 방법은 마을에서 사람들이 가르쳐준다. 예를들어 처음에 시작을 할때는 Lord solrain이 있는 Nisondel에서 시작하는데 여기서 Lord Mirrir가 있는 Cestiona로 가는 방법은 Fine pascara마을에서 주민들이 서쪽 출구를 찾으라고 말해준다(하나만 가르쳐주면 서쪽에 있는 큰섬의 dimension door로 가면 된다). 대륙 곳곳에는 미로(labyrinth와 dimension door가 있는데 미로는 ▱모양이고 dimension door는 일반 병원기호와 같으나 점이 움직이고 있다. 미로에 들어가면 갈 수 없는 곳으로 나올 수도 있지만 마을이나 미로내의 ▱모양은 다른 미로가 아니라 바로 죽는 함정이다. Dimension door는 다른 곳으로 이동시키는데, 서로 연결이 되어있다. 성으로 들어가면 왕이 있는데, 왕과 대화를 하면 intellect를 올려주고, 임무를 주기도 하는데 수행하면 상을 준다. 감옥안에는 죄수만 있는 것이 아니라 도와주는 사람이 있기도 하다.

상점은 음식을 파는 곳, 괴물에게 뺏은 물건을 사들이는 곳, 무기나 갑옷, 횃불을 파는 곳, 보안관, 은행, 호텔등이 있는데, 음식을 파는 곳을 제외하고는 오전 7시에서 오후 8시까지만 영업을 한다. 배는 어떤 마을에 가면 배가 정박되어져 있는 곳이 있는데 그곳에서 배를 타고 벗어나면 된다. 마을은 대륙 곳곳에 흩어져 있고 거기에는 상점과 주민들이 사는 집이 있다. 그곳에서 대화를 해보라. 마을에서는 세이브는 되지만 Rest가 되지 않고, 움직이면 Stamina는 줄지만 Hit point는 늘어나지 않는다. 상점중에는 술집(bar 또는 Pub)이 있는데 이곳에 있는 주민들은 불친절해서 대화를 시도하다보면 공격을 해오는 수도 있다. 그러므로 대화를 하지말고 먼저 술을 사먹은 뒤, 모두에게 술을 한잔씩 돌려라(상인이 술을 모두에게 한잔씩 돌릴지를 묻는데 이 때 Y를 눌러주면 된다.). 그 뒤에 대화를 하면 안전하게 많은 정보를 얻을 수 있다. 마을의 보물을 훔치거나 주민을 죽이면 싸움이 일어나고 마을입구의 포스터에 현상범 포스터가 붙는다. 하지만 다른 마을과는 상관이 없다. 이렇게 되면 상점에서 물건을 살 수도 없다. 그

리고 마을에 들어가거나 물건을 얻는 것은 그 위로 이동하면·자동으로 실행된다.

V. 마법

마법은 주문과 거기에 사용하는 물건을 알아야만 하는데 주문은 마을에서 주민들과 대화를 하다 보면 가르쳐준다. S를 누르고 주문을 쳐넣으면 주문이 맞을 때 다시한번 주문이 나타나고 사용할 물건을 묻는데 이 때 물건을 주문에 맞게 입력하여야 한다 (Return은 물건을 사용하지 않음. ESC는 취소). 주문을 한번 써넣으면 다음 부터는 첫자만 넣어주면 된다. 주문은 스스로 알아내야 하므로 여기에 나열하지는 않지만 편의상 첫자와 사용물건만은 나열한다.

KEY		물 건		효 과
T	:	(T)orch	:	빛을 밝힌다. Tulicanre
M	:	(P)endant	:	시간을 멈춘다.(적을 마비시킴) Monsrol
S	:	(S)croll	:	지도를 보여준다. Spectre
N	:	(C)harm	:	문을 통과시킨다.(잠긴 문에서 사용, 한개로 두 번 사용)
I	:	Silver (D)ust	:	나를 보이지 않게한다. Inslerete
R	:	사용하지 않는다.	:	에너지장을 잠시 해체시킴 (에너지장은 ${SSS}$ 모양으로 생겼다.)
W	:	사용하지 않는다.	:	적을 공격한다. 방향을 지정한다. Wethrir
L	:	Lethren	:	No : 공격
D	:	Desapar	:	No : 공격 all

VI. 갑옷 : 무기 및 기타

갑옷은 Cloak, Leather, Chain mail, Metal Plate mail의 4종류가 있는데 metal Plate mail이 가장 효과가 좋다 (저항력이 +20).

무기는 Whip, Dagger, Hand axe, Longbow, Crossbow, Handsword, Rapier가 있는데 Rapier가 가장 효과가 좋다 (power +30). 하지만 좋은 물건은 상당히(아주) 비싸고 파는 곳도 드물다. 그외에 Charm, Pendant, Scroll, Torch등이 있는데 이것들은 마법에 사용되며, torch만 파는 곳이 있

고 나머지는 모두 적에게서 빼앗아야 한다 (torch도 뺏을 수 있다.). 참고로 시작위치 근처의 마을 (조금 멀다)인 back woods의 남쪽에서 현인이 주문을 가르쳐 주는데, 무기상점의 왼쪽 아래이다. 시작시에는 무기없이 약간의 stamina와 hit point를 가지고 시작한다 (돈도 조금 가지고(300) 시작한다.). Dimensiondoor가 보이면 일단은 들어가 보라. 다시 들어가면 원래의 위치이므로 손해는 없다. 마법으로 지도를 볼 때는 현재의 위치만 반짝이는 점으로 표시되고 마을은 나타나지 않는다. 그러므로 가능하면 지도를 그려라.

괴물중에는 dryex가 제일 위험한데, 비슷하게 생긴 crachens도 무척 위험하다. 이들을 잘 이용하면 적을 쉽게 해치울 수 있다. 이들은 자기 동쪽만 공격안하고 모두 공격한다. 이들에게 맞으면 잠시동안 안보이게 될 수도 있다. 그리고 싸울 때는 적이 사방에서 공격하지 않도록 지형에 신경을 써라. 적들은 비스듬히 이동도 하고 공격이 가능하다. 벽이나 산맥을 통과할 수 있는 적이 있고, 어떤 곳은 공격하면 안맞는 적도 있다 (예를 들어 klinkens는 level만이 공격가능하다). Demons는 에너지장을 쏘는데 이것도 잘만 이용하면 적을 쉽게 해치울 수 있다. 이것에 맞거나 들어가면 적이라도 죽고, 이 안에서는 이동이 불가능하며 밖으로 나올 수만 있다. 마법 R을 알기 전에는 여기에 갖히지 않도록 주의하라. 그리고 죽어도 Esc를 누르면 마지막으로 세이브시킨 곳(마을등에 들어가거나 나올 때는 자동으로 세이브된다.)에서 게임을 할 수 있다.

RAD WARRIOR

A. INTRODUCTION

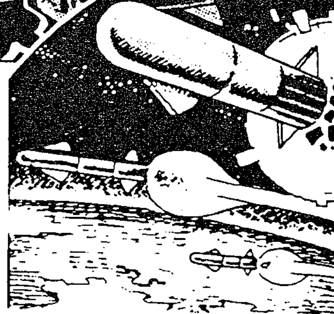
서기 2080년 세계는 파멸의 위기를 맞는다.












BU-THOOOMM


파괴된 혹성은 핵 겨울에 돌입했다.


몇 세기가
지나자


...그리고 혼란속에서 나타난...
...새로운 인종...강하고...
그리고 단단한


그들은 단순하고 평화로운 생활을 하고 있었다.


그러나...
어느날
하늘 밖에
서 다른 세
계에서 온
침략군들이


난폭하게 공격하였다.
그들의 무기는 가차없이
이들을 짓밟았다.


광산노동이 가능한 사람
들은 모두 그들의 혹성으
로 끌려갔다.
폭군들은 그들을 본거지
의 광산 깊은 곳에 밀어
넣었다.

나이든 원로들은 압제를 뒤집기 위하여 계획을 세웠다.



그들은 새로 남자아이를 탄생시켜 그들의 비밀 캠프에서 그에게 성스러운 전투법을 가르쳤다.

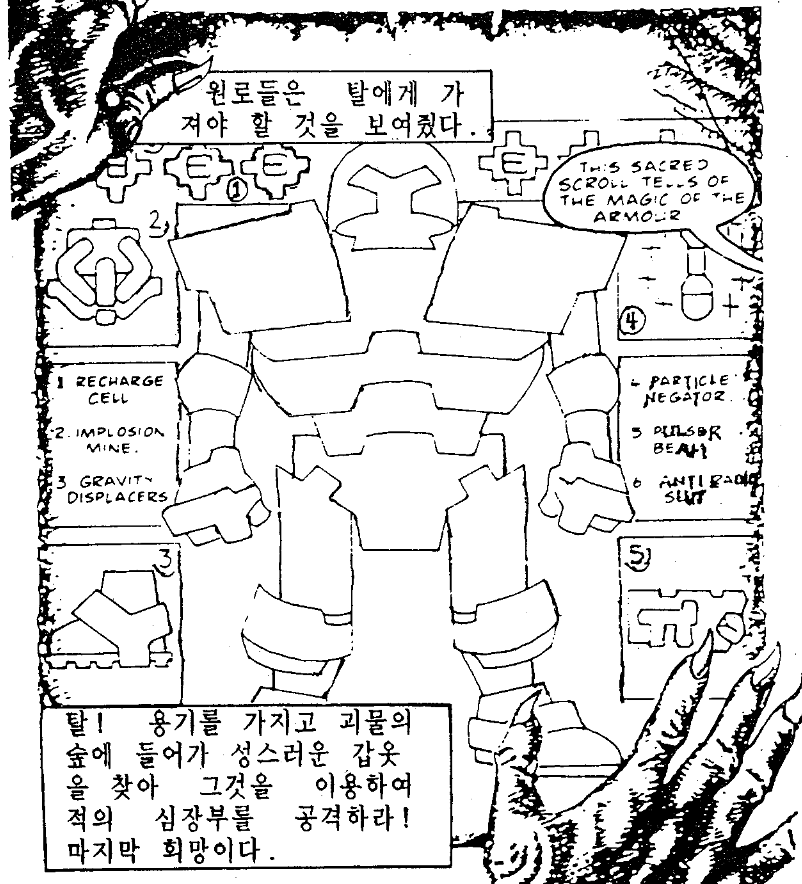


RAD WARRIOR

그는 젊은 전사로 성장했다. 그는 영웅으로 우뚝섰다. 그의 이름은 탈이다.

탈! 우리는 너를 우리 부족을 구할 수 있는 사람으로 선택했다.







B. OBJECTIVE

탈, 당신의 목표는 반방사능 옷을 입고 외계인이 지키고 있는 적의 본거지로 잠입하여 기계실에서 외계인의 힘의 원천을 파괴하라.

여행 도중 많은 장애물과 물건들이 발견되어 뛰거나 돌을 던져 파괴시킨 후 통과한다.
옷을 찾으면 체력이 강해져 강력한 적에 대항할 수 있다.

C. JOYSTICK CONTROLLING

Up : 점프한다.
Down : 아래로 숙이거나 물건을 집는다.
Left : 왼쪽으로 달린다.
Right : 오른쪽으로 달린다.
Button : 달리고 있을 때 점프한다. 서 있을 때 돌을 던진다.
갑옷 안에 들어가려면 정면을 바라보고 서라.
갑옷에서 나갈 때는 왼쪽이나 오른쪽으로 움직여라.
Q : 이것을 누르면 게임을 끝내고 다시 시작한다.

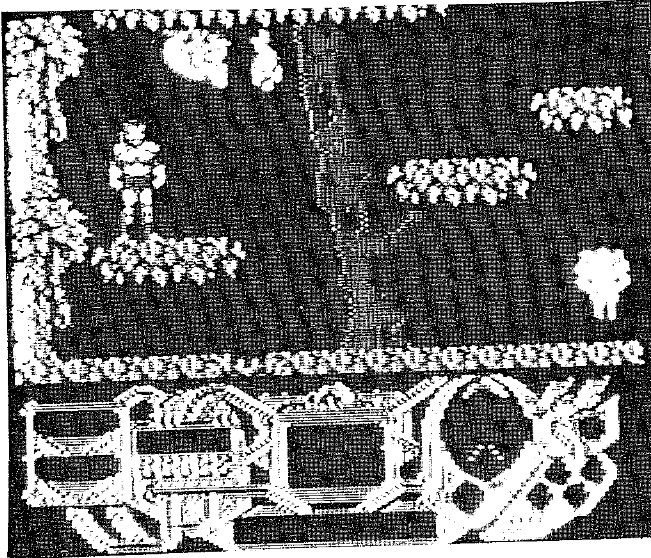
D. JOURNEY

지도를 보면 옷이나 그밖의 다른 장비들의 위치를 알 수 있다. 갑옷이 없으면 돌과 순발력으로 방어를 해야 한다.

당신의 첫째 목표는 갑옷을 찾아 그것을 입어 하단의 계기를 작동시킨다.

두번째 목표는 반중력 신을 찾아 갑옷있는 곳으로 가지고 돌아와야 한다. 그리고 갑옷을 입으면 날 수 있다. 에너지 팩을 모두 가져라. Laser, Transporter, Implosion Mine, Shield를 찾아 가져라.

E. ENEMIES



다음과 같은 것들을 조심하라.

Patrol Leader Drone : 난폭한 괴물이므로 죽이기가 매우 힘들다.

Patrol A, B Drone : 체력이 약한 괴물이므로 죽이기 쉽다.

Indestructible Search and Destroy Drone : 폭탄을 떨어뜨리는 괴물로 죽이지 못한다.

Alarm Droid : 다른 괴물들을 부르며 다른 화면으로 움직일 수 있다.

Mutants flies, Jugoids, Subtain : 처치하기가 매우 쉽다.

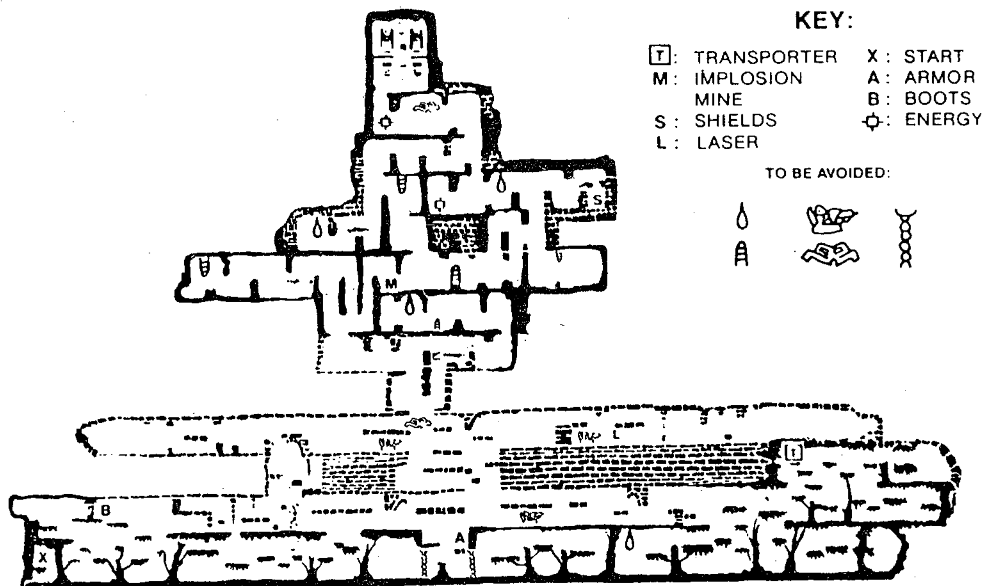
Acid Rain : 피해가야 한다.

Sloths : 나무가지에 매달려 있으며 피해가야 한다.

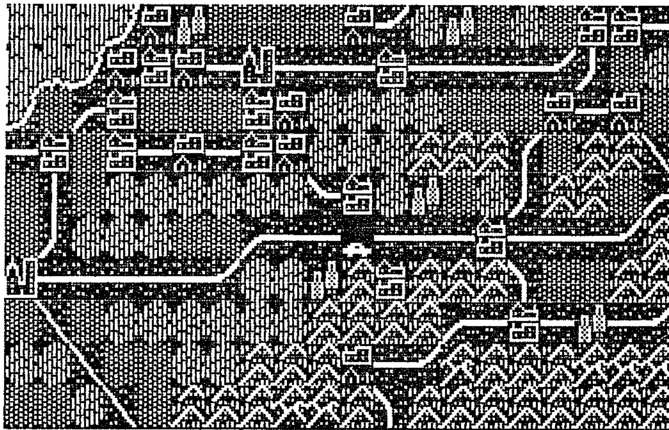
Indestructible Collaborator Gunners : 플라스마 덩어리를 발사한다.

Flame Dragon : 화산 안의 도시에서 발견되며 불덩어리를 맞으면 에너지가 급격히 감소된다.

Hydraulic Spikes : 화산 지역내에 있는 무서운 괴물이다.



ROAD WAR 2000



I. THE JOURNAL

정부 정보 창고 구석에 작은 빛이 들어온다. 당신은 인간의 역사에서 돌이키고 싶지 않은 몇 년을 기록하고 있는, 먼지로 덮여있는 작은 책을 발견하게 될 것이다. 이 책은 정부 지하 생체 실험소의 지도자와 이 연구소가 1999년 침공에 맞서 싸운 영웅적인 일을 알리는 일지이다. 이 일지는 기록은 되어 있으나 그와 같은 기록이 되풀이될 필요가 없어져야 한다.

♣ 1999년 3월 29일

워싱턴은 어제 섬 앤드류 동물원에서 187가지의 이상하고 새로운 곤충을 받았다. 불행하게도 이 시는 격리되지 않았었기 때문에 다른 22개의 시와 같이 병이 발생했다. 이제까지 Hew는 독든 빵, 나쁜 약 등의 오염물에서 정해진 방법으로 연구했다. 우리는 경고했다. 그러나 아직까지 그들은 격리시설을 하지 않았다. 병은 급속도로 번졌다. 약한 환자들은 잦은 구토와 오한 그리고 고열로 쇠약해져 갔다. 우리는 내일 그 샘플을 받는다. 나는 Pintero에게 그 분석을 맡기려고 한다.

♣ 1999년 5월 7일

병은 전국적으로 번졌다. Pintero는 그 병의 원인을 발견했다. 병균은 세 가지의 다른 형태를 가지고 있다. 첫째 그 박테리아는 나방의 애벌레처럼 생겼으며 이 상태에서는 인간의 신경계에 손상을 미친다. 다음 단계

는 고치의 형태로 마치 잠자는 것처럼 손상의 정도가 없거나 낮아진다. 그러나 약 두달 후 성체가 되어 고치를 깨고 나오며 그 시기에는 환자가 죽는다. Pintero의 쥐실험은 오래지 않아 나를 납득시켰다. 이 병은 약 1여년에 걸쳐 1주기를 완성한다. 우리는 성숙을 방해하는 vacine을 노력끝에 만들어 냈다. 나는 특별의학에 많은 힘을 기울였다. 그 동안에 우리는 이 약을 어떤 방법으로 살포할 것인가를 Hew와 함께 연구했다. 그들(갱•악당)은 나쁜 일을 저질렀다.

♣ 1999년 5월 27일

그것은 우리 생각 어느 것보다 더 나빴다. 그들은 여기에 오려고 여권을 날조해 사용했다. Anderson은 그들중에 한 명을 필라델피아에 보냈다. 나는 그녀의 병원문을 막고서서 질문을 했다. 그러나 그녀는 혼탁한 눈빛으로 혈청에 대해 아무 얘기도 하지 않았다. 그리고 곧 그녀는 쓰러졌다. 그녀는 회미하게 그녀의 고향과 부모에 대해 얘기했다. 우리는 단지 그녀가 미국과 관련된 어느 것도 싫어한다는 것만을 알아냈다. 그녀의 혈액 샘플은 그녀의 병원균이 성체라는 것을 입증했다. 그녀는 겨우 1개월 밖에는 살지 못한다. 그러나 난 그 미친 여자에게 미안한 마음을 가질 수 없다.

♣ 1999년 6월 8일

끔찍하다는 한마디 밖에는 나오지 않는다. 이 사태는 미친 갱단 때문이다. 과학자들중 몇몇은 유전 공학적으로 박테리아를 조작하여 일백명의 지원자들에게 주사하여 병이 퍼진 미국으로 보냈다. 그들은 매우 효과적으로 병을 이겨냈다. 82%가 약간 정도 병균이 침입했다. 그래서 우리는 약을 만들어 우리들 중 많은 수가 백신을 받았다. 내가 백신에 대해 멤버들에게 물었을 때 그들은 벽을 바라보며 웃었다. 우리는 성공했다.

♣ 1999년 6월 13일

나라는 무정부 상태가 되고 의원, 병력, 경찰력의 대부분이 병원에 누워있다. 그들은 움직이지 못했고 충분한 음식과 물도 없었다. 나는 다른 GUB 멤버들과 굳은듯이 여기에 서 있었다. 나는 항상 나의 가족을 위해 기도했다. 그리고 우리는 백신을 생산함으로써 희망을 가졌다. 우리는 한 명을 침투시키기로 했다. 우리는 목표에 거의 도달했다.

♣ 1999년 7월 7일

오늘 비밀 전화가 걸려왔다. "Herrel,우리의 관리가 미칠 수가 없네, 우리는 도난품의 일부를 방지하려고 국가안보위에 전화했어." "내가 무엇을 할 수 있죠?" "난 자네의 본부에서 박테리아가 만연된 곳에 가서 vacine과 그것의 분해물의 샘플을 가져오면 어떨까라고 생각하네." "그들은 뚫기 힘들어요." "그들은 점점더 나빠지고 있어. 내일 나는 그 보고서를 갖는다. 나는 배치를 새로 하려고 해. 모든 것은 일급 비밀이야." 나는 멤버들과 대책을 협의했다. 그들은 안에 들어가고 싶어하나 그들이 나오면 죽는다는 것을 안다.

♣ 1999년 7월 8일

우리는 비밀을 들으며 서 있었다. 모두들 긴장했다. 그들은 작은 보급품 가방을 메고 GUB Helgico를 타고 투입된다. 각자에게 12시간 동안 소비될 영양이 농축된 비타민과 음식 정제를 지급했다. 일반인은 단지 도난품으로만 얻을 수 있는.

♣ 1999년 7월 20일

핵은 방어기능이 상실된 미국에 주요 도시에 발사된다. 우리는 자신의 보호와 보복을 할 수 없다. 방사능은 무서운 고통을 줄 것이다. 기계의 결함으로 한꺼번에 폭발하지 않고 각기 다른 시간에 폭발한다. 사람들은 탈출하려고 도시에서 흩어져 나간다. 강한 리더를 가진 갱은 무척 강했다. 오토바이갱이 보스톤을 점령했다. 갱의 두목은 의사, 훈련조교, 경찰을 만나며 관리를 했다. 로저는 목스가 북쪽을 지배한다고 말했다. 목스는 병원의 보급품을 보며 의사를 발견하여 그의 생명을 지켜주는 대신 병든 군인을 도울 수 있다고 얘기했다.

병참기지에 오래 있던 훈련조교는 단련과 훈련을 지도하며 전투능력을 높인다. 정치가는 목스의 구역을 관리한다. 두목은 그 세 친구와 함께 시를 지배했다. 그들은 반역을 막고 도둑질과 다른 행동을 가능케 했다. 그러나 그들의 마지막은?

♣ 1999년 8월 2일

지금 우리는 갱과 대항하여 싸워야 한다. 예방접종을 하고 재래식 무기로 무장하고 갱을 무찌르러 멕시코로 갔다. 우리들은 몇몇의 저항군과 합세했다. 우리는 통신수단이 없어 스파이를 보냈다. 그러나 보고는 8명중 1명에게만 얻을 수 있었다. 그들의 장벽돌파는 매우 어렵다.

♣ 1999년 8월 21일

핵폭탄의 방사선으로 인하여 박테리아는 이상한 변화를 했다. 그 변화는 생물의 조절기능에 영향을 미쳐 mutants라고 불리는 새로운 병이 되었다. 우습게도 그 병은 우리 백신에게는 듣지만 갱들의 vacine은 소용이 없었다. 우리는 서로 상대방의 vacine을 필요로 하게 되었다.

의사는 새 vacine으로 치료하는데 많은 금액을 요구했다. 모든 사람은 그가 재발한 시간에 바로 치료를 받아야 했다. 나는 무척 좌절했다.

♣ 1999년 10월 6일

여행이 매우 어려워졌다. 음식과 가스, 아프다면 vacine도 얻어야 한다. 수송이 문제였다. 북쪽 길은 눈으로 덮였고 치우는 이도 없었다. 스노우타이어는 일반 타이어보다 눈길에서 두 배의 속도로 달릴 수 있다. 그러나 타이어는 가지고 있지 않다. 나는 물건을 훔치는 것을 싫어한다.

♣ 1999년 11월 20일

우리의 보급품은 점점 줄어든다. 우리는 항상 2년분의 음식과 물을 저장해 두었다. 그러나 우리는 지금 절반 밖에 가지고 있지 않다. 우리는 vacine을 가지고 GUB로 돌아와야 한다. 갱은 몇 개의 도시를 휘어잡고 있다. 우리는 그들과 싸워야 한다.

♣ 1999년 12월 24일

내일이면 크리스마스. 여러 사건이 꿈에 나타날까봐 두렵다. 1999년 크리스마스 이브. 눈이 내리고 캐롤은 들려오고 ...

"고요한 밤...... 거룩한 밤...... 어둠에......"

II. GETTING STARTED

Apple : 부팅시킨다. "CAPS LOCK"키는 오프 상태이다.

III. COMMANDS

A)bandon Vehicle : 당신의 교통수단을 버릴 때 프롬프트가 나타나면 차의 ID 번호를 입력하면 그것은 버린 것이 된다. 남은 Vehicle은 다시 번호가 붙는다.

C)ity Scouting : 시의 거주를 살피려고 스카우팅 멤버를 보낸다. 멤버 중 몇은 돌아오지 않는다.

D)rop Supplies : Food, Tires, Fuel, Gun, 의약품을 어느 양만큼 떨어뜨린다.

E)mpire Status : 누구의 손에 지배되는지 시의 지배형태가 나타나 누가 승자가 되어 가는지 알 수 있다.

F)ix tires : 스페어 타이어로 타이어를 고친다.

G)ang Status Report : Gang stat와 Vehicle Stat로 나누어진다

H)eal Sick with Antitoxin : Disease에 대항하여 병을 치료한다. 1유니트로 50crew를 치료할 수 있다.

I)nitialize Save Game disk : Blank disk를 당신이 사용하게끔 포맷시켜 준다.

K) Check Contents of Cache : City에 의해 공급받은 물자가 디스플레이 된다.

L)ooting Searching for : 전리품을 찾는다. Forest와 dessert에서는 힘들다.

M)anpower Report : 갱 멤버가 표시된다.

P)eople Search for : 다른 사람들을 찾는다.

Q)uit Game : 게임을 끝낸다.

R)ecall Saved game : Save disk에서 불러낸다.

S)ave Game to disk : 게임을 기억시킨다. 반드시 포맷이 되어있어야 한다.

T)ransfer Supplies to/from cache : 은닉처 or 차로 물자를 옮긴다.

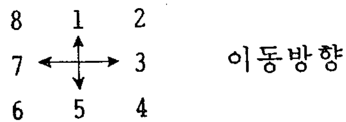
U)se Radio Direction finder : RDF를 사용한다 (사용법은 X 에서).

V)ehicles Seardfor : 다른 차를 찾는다. 갱의 차와 바꿀 수도 있다.

W)damage report : 이동, 전투 중 vehicle에 가해진 damage가 나타난다.

X)Examine Supplie : 현재 갱이 가지고 있는 물자를 보여 준다.

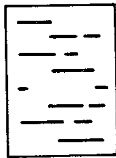
Number Keys (1 - 8) : Movement 키



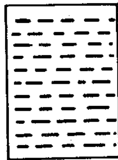
IV. OVERLAND MOVEMENT

1번 이동에 50 - 75 마일을 이동한다.

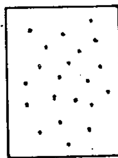
A. TERRAIN



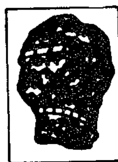
1. Plains : 풀이 나있는 지역으로 농사에 이용되며 도로는 적거나 불량하여 이동이 늦다. 목장은 많으나 농장은 적다. 점포들이 적고 멀리있어 상품공급에 부족함을 느낀다.



2. Farmland : 기본적인 문화생활을 하며 농업을 한다. 도로는 불량하여 속도가 늦다. 농장이 흔하여 그들은 때때로 식량을 노린 갱의 침입을 받는다. 그들은 매우 부족하다.



3. Desert : 메마른 땅을 얘기하며 길이 없고 작은 생명체들이 있다. 연료 소모량이 많다.



4. Woods : 원시림으로 덮여 있으며 약간의 도로시설과 약간의 주거지가 있다. 특별한 지역에서는 연료를 공급해주기도 한다.



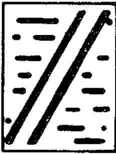
5. Moutains : 매우 험한 곳으로 도로는 전혀없다. 여행은 할 수 없다.



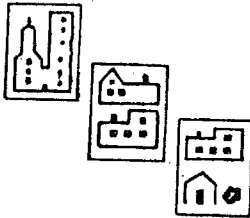
6. Wilderness : 험한 지역으로 사람손이 전혀 닿지 않은 숲으로 이루어져 있고 통과도 불가능하다.



7. Water : 당신의 레이스중 구세주가 될 수 있다. 그러나 물위로 달릴 수는 없다.



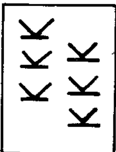
8. Roods : 많은 주를 가로지르는 넓은 고속도로이지만 전쟁으로 인해 모두 완벽하지 않다. 많은 조그만 시와 마을이 그 주위에 점으로 보이고, 생활물자를 얻으려는 갱을 볼 수 있다. 여행은 매우 빠르다.



9. Cities : 대도시로, 적어도 오백만이상의 시민이 살며 대도시는 백만이상, 소도시는 10만 이상이 산다. 여러 종류의 그룹이 있고 물자는 풍부하고 그러나 고갈될 수 있음. 여행에 어려움은 없으며 여러 길로 쉽게 다른 도시를 향해 이동할 수 있다.



10. Oilfields : 오일 공급을 위해 갱들과 전투를 벌여야 한다.



11. Swamp : 늪지대로, 축축하고 부드러워 바퀴가 빠지기 쉽다.



12. Long island : 이곳에는 단지 뉴욕에서 비행기로 들어갈 수 있다.



13. Cape Cod : 차로 그대로 지날 수 없으며 주위의 농장에서 비행기를 이용한다.



14. Devastated Areas : 핵에 의해 공격받은 곳으로 위험이 남아 있다.



15. Coasts, Small islands Cays : 많은 물로 이루어져 있다.

B. WINTER

December January, Feburary는 도로 사정이 안좋아 속도가 매우 늦어진다.

V. VERICLES (타는 것)

A. STATUS

특성은 다음의 표와같이 정해진다. 플레이 동안에 G를 치면 집단의 상태 정보가 나온다.

1. Mass : 탈 것의 무게와 용적량을 말한다.
2. Structure : 물리적 힘에 대항하는 저항력을 나타낸다.
3. Maximum speed : 최대 속력을 말하며 전투중 타이어가 손상되면 속력이 늦어진다.
4. Maneuverabillity : 회전 능력
5. Braking : 감속 능력이다.
6. Acceleration : 가속 능력
7. Missile factors : 미사일에 노출되는 크기
8. Missile protection : 적의 미사일에 견디는 힘

9. Volley : 1회 공격 기회동안에 공격할 수 있는 회수
10. Tires : 차가 가장 잘 움직일 수 있는 타이어수
11. Boarding factors : 최대로 실을 수 있는 vehicles 의 수
12. Interior Crew Capacity : 탑승할 수 있는 탑승지의 수
13. Topside Crew Capacity : 차의 지붕에 올라갈 수 있는 사람의 수
14. Fuel Consumption : 한번 이동에 소모되는 연료의 양. 최대 연료탱크량은 두 번 이동에 해당되는 양이다.

B. MAINTENANCE

1. Structural Damage : 전투중에 손상은 여러 수리상에서 수리할 수 있다.
2. Flat Tires : 전투중에 타이어를 잃어버릴 수가 있다. 다음 전투를 위해 수리해야 한다. 충분히 타이어를 가지고 다녀야 한다.
3. Improvements : 플레이중 루팅으로 적이 가지고 다닌 차로 당신의 차량을 바꾸어 좋은 것으로 가질 수 있다.

VI. SUPPLIES

A. Carring capacity : 각 차량은 탑재량만큼의 물건을 실을 수 있다. 음식, 타이어, 연료, 총, 의약품 보급과 같은 물건의 한단위는 총탑재량의 한 부분을 차지하고 Ammo, Antitoxin 같은 것은 자리를 차지하지 않는다. 차량연료탱크에는 2번 이동에 해당하는 연료만을 싣는다.
B. Consumption : 당신의 멤버는 밤마다 한 단위의 음식을 먹는다. Healer는 당신의 의료약품과 바꾸어 치료를 해준다. 타이어는 전투중에 손상된만큼 소비되고 당신의 대원이 총을 쏠 때마다 Ammo가 소비된다.
C. Caches : 당신은 각각 물품의 255유니트를 가질 수 있다. 저장품이 있을 때는 대원과 교환할 수도 있다.

VII. PEOPLE

A. 갱단

1. Quality : 만나는 사람의 대부분이 armsmaster, bodyguard, comman do, dragoon, 또는 escort 등이다. 이와같은 사람들과 만났을 때 모든 경우에 살아남기는 불가능하다.
2. Recruiting : 신병으로 사람들을 찾음으로써 합세시킬 수 있다. 갱단이 될 가망이 크다.
3. Cronies : 친구로 당신의 여행을 돕는다. 그러나 만나면 합류하기 때문에 도움받을 기회는 1번 뿐이다.
   a. Doctor : 만약 당신의 멤버로 들어오면 당신 멤버는 다치거나 병으로 인해 죽는 수가 훨씬 줄어든다.
   b. Drill sergeant : 당신의 멤버중에 drill sergeant가 있으면 체력이 약해 죽는 대원의 수가 줄어든다. 그리고 대원의 기능이 발달한다.
   c. Politician : 당신의 대원중에 포함되어 있으면 연락을 담당하여 그의 입을 이용할 수 있다.

B. ENCOUNTERS

1. Agents and Scientists : 그들은 상태가 안좋으며 좋아지면 정보를 제공한다.
2. Healers : 그들의 의료 활동을 제공하며 의약품을 원한다. 그들은 시에 살며 찾기쉽다.
3. Foot Gang commands

   a. Sending envoys (사절 보내기) : 위험한 계획이지만 대원을 모으고 정보를 얻는데는 최선의 방법이다. 만약 정치가가 있다면 여러 명을 보낼 필요가 없다. 만약 보내고 싶지 않으면 바로 앞 메뉴로 돌아온다.
   b. Firing-a volley : 체력이 강할 때 쓰고 공격받는 자에게 나쁜 감정을 준다.
   c. Waiting : Weakness 같은 몇 개의 상태를 지켜본다.
   d. Leaving : Weakness 같은 몇 개의 상태를 보지않고 떠난다.

4. Foot Gangs (걸어다니는 집단)

a. Mercenaries : 용병으로 잘 훈련되고 좋은 무기를 가지고 있다. 그들은 매우 잘싸우지만 필요한 경우는 강한 적을 만난 이외는 고용할 필요가 없다. 결코 그들을 업신여기지 마라.

b. Street Gangsters : 거리의 갱에는 뚱뚱한 사람과 야영을 따라다니는 사람이 섞여있지만 훌륭한 지도자를 갖고 있기 때문에 그들은 무척 강하다.

c. Armed Rabble (무장 폭도) : 그들은 정부로부터 빼앗은 무기를 가진 약탈과 강간을 일삼는 자들이다.

d. The needy : 입안 가득히 채울 음식은 인생의 희망으로 삼는 매우 가난한 사람들이다.

e. Cannibals : 식량을 해결하기 위해 사람을 잡아 먹는다. 그들은 지구상에서 가장 나쁜 놈들이다.

5. Residents (거주자)

a. Lawful national Guardsmen : 몇몇의 도시에는 잘 훈련된 군인으로 구성된 군대가 있다.

b. Renegade nafional Guardsmen : 그들은 난폭하며 위험하다. 재수가 없으면 그들이 있는 도시로 들어간다.

c. Local gangster : 몇 개의 도시를 지배하는 강한 지도자를 가진 집단

d. Bureaucrats : 관리로 몇 개의 지방도시를 가지고 있다. 이곳에 머무르려면 사용료를 내야 한다.

e. Survivalists : 어렵게 살아남은 무리로 호전적이고 위험하다.

f. The reborn : 평화롭게 살며 싸움을 걸어오지 않는다. 그들은 질문에 무엇이든 대답해 준다.

g. Satanists : 그들은 숨어다니며 홀로 떨어져 다니는 사람을 연습상대로 희생시킨다.

h. The mob : 그들은 침략자를 싫어한다.

i. Invaders : 다른 곳에서 침입해온 군인이며 해안과 남서부에 세력을 가지고 있다. 그들은 Roadgang들과 싸운다. 매우 위험하다.

6. Mutants

그들은 병에 걸려있고 사람들을 문다. 단지 밤에만 돌아다닌다. 위험하다.

7. Road gangs

a. Armed rabble : 모든 지역에서 발견되는 악당. 오토바이를 타고 다닌다.

b. Rene gade national Guardsmen : Resident의 인물이 길로 나온 것이다.

c. Cannibals : 가난한 종족으로 사람들을 쉽게 죽인다.

d. Turf gangs : 그들은 훈련량이 많고 좋은 무기를 가진 차를 몰고 다니는 상대가 거의 없는 갱이다.

VIII. ROAD COMBAT

A. MODES OF COMBAT RESOLUTION

- ABstract(이론) Tactical(진술) Quick의 세가지 형태의 전투가 있다. 적을 만났을 때 컴퓨터는 Fight Detailed Road Combat? 이라고 묻는다. 만약 N로 대답하면 빨리 이론적인 결과가 나온다. Y라고 대답하면 Game disk 뒷면을 넣어 배치를 한다. 그리고 전술과 Quick 전투로 결과를 보게된다.

B. DEPLOYMENT (배치)

1. Crewing Vehicles

a. Auto deployment : 컴퓨터가 당신의 교통수단을 배치하고 전투하기 쉬운 배치와 무기를 장비시킨다.

b. Manual Deployment : 당신은 직접 차를 배치시키고 무기 종류를 각각 선택한다.

2. Deploying Vehicles on the tactical map:

a. Deployment Area : 모든 차는 X 형태로 10 - 19 거리 떨어진다. 이와같은 것은 서로 똑같은 위치에 배치되는

것을 방지한다.

b. Restrictions (제한조건) : 교통수단은 나무위, 오일탑, 바위위, 펜스위, 부서진 파손품위, 물위, 빌딩 위에는 배치시킬 수 없다. 진흙위, 점토위, 고속도로 위, 도시안에는 배치시킬 수 없고 단지 길 위에만 배치시킬 수 있다.

C. MOVEMENT ON THE TACTICAL MAP

1. Viewing the tactical map : 당신은 지도 위에 움직이는 네모를 볼 수 있다. 1 - 8 까지의 키로 동작시키며 이동가능한 지역만 움직인다. Viewing 모드에서 나오려면 Q를 누른다. 그러면 Viehice의 동작을 계속할 수 있다.
2. Changing Speed : 가속과 감속을 할 수 있다. 그러나 동시에 할 수는 없다. 모든 속도 변화는 움직이기 전에 완료된다.
3. Maneuvering (이동, 훈련, 회전) : 차는 45°각도로 회전한다. 고속이거나 타이어가 상했을 때는 회전능력이 줄어든다. 매 30MPH마다 10씩 줄어든다. 움직이지 않을 때는 회전을 못하며, 10MPH에서는 자유로이 회전한다.
4. Moving : 차는 앞으로 1칸씩 밖에 이동할 수 없다. 회전 후에 방향으로 움직임.

5. Terrain Effects

a. Speed Loss : 길이 아닌 곳으로 가면 10MPH을 잃게 된다.
b. Fishtailing : 진흙에 들어가면 미끄러지면서 다른 방향을 향한 채 속도가 떨어진다.
c. Collisions : 바위같은 것이 있는 지역으로 들어가면 충격을 받고 부딪친다. 그러나 공격할 수는 없다.
d. Water : 물 속으로 들어가면 모두 잃는다.

D. RAMMING (충돌)

다른 차가 있는 곳으로 가면 충돌한다. 그러면 damage를 받거나 공격이 시작된다.

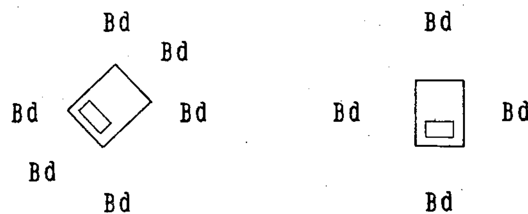
a. Structural Damage : 충돌하면 속도에 따라 damage가 정해진다.
b. Speed Alterations : 충돌하면 속도가 바뀐다.
c. Overruns : 부피가 매우 큰 차가 작은차를 받으면 큰차는 충격을 적게 받지만 작은차는 박살이 난다.

E. FIRE COMBAT

1. Volleys : 전투로 대부분의 차량은 두 번의 공격기회를 갖는다. 각각의 공격은 다른 방향에서 해야 한다. 다시 말하면 첫 번째 공격한 쪽에서는 두 번째 공격을 할 수 없다는 것이다.
2. Facing : 모든 공격은 모든 발사면에 정면으로 발사된다.
3. Line of Sight : 차량은 나무와 빌딩의 뒤는 볼 수 없다. Facing key를 누르는 동안 Ctrl키를 누르면 모든 곳을 관찰할 수 있다.
4. Weapon types : 두 가지 무기가 있다. Gun과 Crossbow이다. Crossbow는 최대사거리 5 space Gun은 10 space이다. Ammo가 떨어졌을 때는 Crossbow를 사용하라.
5. Tires : 전투중 tire를 잃을 수 있다. 잃으면 차량의 최대 스피드와 회전각이 줄어든다.
6. Missile Protection : 각 차량은 crew의 노력에 따라 방어 계수가 결정된다. Protection factor가 높아야 더 강한 방어를 할 수 있다. 최대 방어계수는 5이고 타이어 경우는 4가 최고이다.

F. BOARDING COMBAT

1. Limitation on Boarding
사거리의 한계는 다음과 같다.



이와 같은 범위 내로 발사가 가능하다.
모든 대원이 총을 사용할 수는 없다. 각각의 아군 자동차에는 적어도 한 명씩 남아있어야 한다.

2. Order of Combat
먼저 top side crew가 Borderer를 공격하고 다음은 boarder가 top side crew를 공격하고 만약 top side crew가 남아 있지 않다면 대신 interior crew를 공격한다. 마지막으로 interior crew가 남아있는 boarder를 공격한다.

3. Vehicle Captures
모든 crew가 제거된 다음 vehicle을 자기 것으로 만들 수 있다. 약간의 Borderer가 남아 있다면 다음 이동을 자유롭게 할 수 있다.

4. Crew Transfers
적 Borderer가 없다면 topside crew 또는 interior crew가 borderer가 되어 적을 공격할 수 있다.

G. AFTERMATCH (결과)

Road gang은 충분한 공급을 받고 충분한 공급을 받은 팀이 이기는 것이 가능하다. 이기면 많은 물자를 얻으나 모두 얻는 것은 아니다. G. X. D키를 이용하여 물자의 균형을 이룬다.

IX. QUICK COMBAT

A. QUICK COMBAT

이것은 전술 게임의 일종이다. 매우 빠른 결과가 나오며 모든 상태가 설명된다. 두 가지의 다른 점이 있는데 boarding 전투가 부족하며 적의 차량을 빼앗는 능력이 부족하다. 이 전투 중에는 최대 속도를 유지한다.

1. Delay length : Delay가 높으면 오래 디스플레이된다. 어느 키를 눌러도 정지되며 또 누르면 시작된다.
2. Ram Ratio : 1이 표시되면 적과 당신의 차량 크기가 같거나 약간 적고, 2가 표시되면 적의 차가 당신 차보다 1/2밖에 안되

고, 1/2이 표시되면 적의 차가 당신 차보다 2배가 된다.
3. Aiming Priority : 각각의 집단이 총을 쏜다. 최대한 3번의 발사로 10의 힘 정도밖에는 사용하지 못한다.

X. MISCELLANEOUS

A. CONTROLLING CITIES

몇 개의 도시를 장악한 우두머리는 만나지 않는 것이 좋은 방법이다. 그는 전투를 매우 잘한다. 작은 도시는 콘트롤하기 쉽다.

B. RADIO DIRECTION FINDER (방사선 탐지기)

RDF를 얻는 것이 성공했다면 W키로 동작시키고 1 or 2 키를 눌러 과학자의 집에 문을 잠그고 들어간다.

C. COMMAND LIMITATIONS

게임이 시작되면 당신은 6대의 차를 가질 수 있다. 갱과 전투가 끝나면 최대 가질 수 있는 양은 1씩 늘어난다. 그러나 최대 15이상 올라가지 않는다.

D. SURPRISES

갑자기 우두머리를 만날 수 있다. 몇은 친절하지만 나머지는 안그렇다. 그들은 중요한 여러 가지를 가지고 있다.

XI. PLAYERS NOTES

악명높은 갱두목의 경력을 설명했다.

A. "ACE"NADER, LEADER OF THE AAA

Dec.4. 1999. 갑자기 길에서 나타나 "잘왔오. 내 부하들을 위한 식량과 연료, 총을 제공해 주시오." 하며 몽땅 털어갔다. 그들은 도둑이다.
Dec.9. 1999. 요전에 얘기를 잊어라. 그들은 좋은 갱으로 변했다. 그들

은 자신을 LA,Skults 라고 부르며 좋은 싸움을 하며 우리는 그가 올 때마다 그들의 물자를 공급한다. 그들은 modesto1로 가는 길에서 만날 수 있다.

B. "ROCCO" SCALESL, LEADER PRO-TEM OF THE AAA

Dec.28. 99. Ace는 지금 굉장히 크다. 우리는 중무장 갱이 됐다. 그 갱이 일부분 집단으로 분리된 모임이다.

C. ELIHU LOPEZ, LEADER OF DOS EXIS

Spokane와 fargo를 잇는 도로에서 나타나며 400명의 대원과 10대의 차량을 가지고 있다. 우리가 fargo 에서 보았을 때는 semi 1대에 80명이 탔었다.

덴버 북쪽에서 연료가 떨어져 우리는 이틀동안 수색하여 기적적으로 연료를 발견하여 다시 이동할 수 있었다.

D. J.J. JENNINGS, LEADER OF THE STOCKTON ROLLERS

우리는 차에 6 or 8의 훌륭한 대원을 태우는 것이 좋다는 것을 기억한다. 전 leader B.O가 나를 지도해준 데 대해 감사한다. 내가 그 후임이 되었을 때 그는 "첫째, 충분한 차량이 필요하다. 많은 발견을 해야 한다. 당신의 뒤를 24명의 대원으로 수색하게 하라. 당신의 갱보다 큰 집단으로 만들지 마라. 식량이 충분할 때까지는." "당신은 충분한 차량과 음식이 필요하다. 항상 찾아라. 그러나 적어도 200명은 모아라. 침략자를 주의하고 So Bs를 찾으면 빨리 해치울 수 있다. 마지막으로 중요한 것은 healer가 어디에 있는지 찾아라.

E. TORNO "TOW-AWAY" JONES, LEADER OF REPO MEN

그들은 버스 Semi Bulldozer 같은 것을 가지고 있다.

F. GERGEOUS GEORGE GUTTIEREZ, LEADER OF THE MARAUDERS

나는 Nat'l guard와 연료를 찾으며 지도력 있는 갱으로 클 기회를 가지려고 한다. 나의 멤버는 용병으로 잘 훈련되어 있고 몇몇의 완전한 경지에

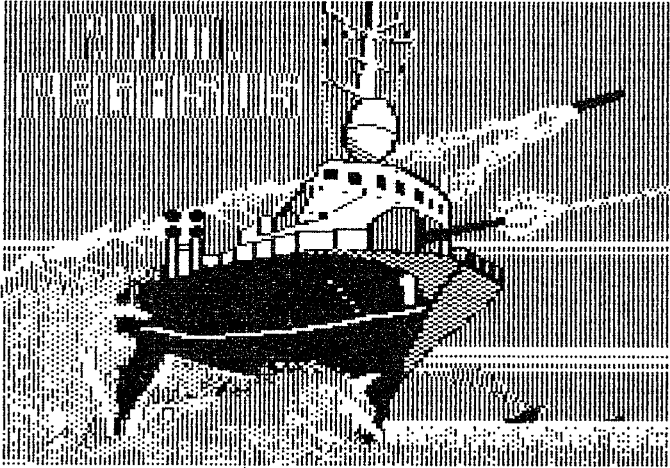
이른 이도 있다. 옛날에는 많았지만 지금은 Mack crew에 합치고 단지 28명밖에는 없다. 나는 나의 대원들을 보호해 줄 만한 것을 만들기에 충분한 두 곳의 주물제작소를 발견했다. 그러나 음식을 찾아야만 한다. 나는 남쪽으로 이동하여 농장을 발견했고 california에서 가장 크다고 들었다. 우리는 차한대로 간단히 유지한다. 더 큰 갱을 만났을 때 도망하기 좋기 때문이다. 우리와 비슷한 규모의 갱은 모두 무찔렀다. 어제 나는 AAA의 Ace와 이야기했다. 1대의 차가 얼마나 위험한지 그에게 대답했다. 시카고에서 거대한 용접작업을 하는데 내 트럭에 부착되며 몇 번의 충돌로 끝내줄 수 있다.

G. JAMMER JACQUES, LEADER OF THE PPARIS 8 GANG

나의 부관에게, 내가 죽은 다음 읽어라.

July 10, 2000 : 우리는 오래 함께 하지 못했지만 요즈음 여행이 얼마나 힘든지 알 수 있다. 우리는 많은 친구를 잃었다. 그러나 새로운 자원자로 얼마간 운용할 수 있다. 나는 지금 갔지만 당신의 목표를 위한 도움을 줄 중요한 사실을 설명하겠다. 연료는 매우 중요하다. 충분한 연료를 갖기 전에는 다른 물자를 갖지마라. 위험한 지역에는 가지마라. 멤버들을 훈련시켜라. 그리고 더 강한 차량을 가져라. 중요한 것은 각 차량에 멤버를 고르게 배분하라.

PHM PEGASUS



I. BRIEFING

당신은 Annapolis 해군 사관학교를 우수한 성적으로 졸업했다. 우리는 NATO의 특별기관인 TAG(테러리스트 진압 기구) 소속으로 당신의 특별한 재주로 테러리즘을 없애 버려라. 우리 TAG는 당신에게 희망을 갖고 있다.

II. 지 시

8개의 임무가 있다. 그 중 처음 2가지는 당신의 전투능력을 향상시키기 위하여 마련한 계획이다. 그들 임무를 수행하여 능력이 향상되면 다음의 임무로 넘어가라.

그들 임무에는 Score와 rank가 주어진다. 임무수행중에 활약에 따라 당신의 Score와 rank가 결정된다.

* SCORE *

1. Main Objective (주 목표) : 임무를 성공적으로 수행했을 때 주어진다.
   범위 : 1000 - 5000점
2. Enemies Destroyed : 적선을 파괴했을 때 주어지는 점수
   범위 : 50 - 500점
3. Enemies Damage : 적함을 맞추었으나 격침시키지 못했을 때
   범위 : 25 - 250점
4. Time remaining : 시간 초과 전 임무를 끝냈을 때 주어진다.
   범위 : 1 - 4점 분담

5. Survival Bonus : 임무완수 or 시간 초과시 살아남았을'때 주어지는 점수. 신체는 12개의 공간으로 되어있고 6개는 선체, 6개는 시스템으로 구성되어 있다.

점수 : 피해를 입었을 때는 절반의 점수를 얻고 심각한 red damage를 입었을 경우 점수가 없다.

범위 : 20 - 200점

* ranks (지위) *

점수에 의하여 결정되며 어려운 임무로 내려갈수록 랭킹이 높아진다. 지위는 다음과 같이 주어진다.

Deck Mopper : 항구 청소부
Ensign : 해군 소위
Lieutenant : 해군 대위
Commander : 해군 대령 (부함장)
Captain : 함장
Commodore : 제독
Rear Admiral : 해군 소장
Admiral : 함대 사령관

III. THE MISSIONS (임무)

1. BATTLE TRAINING (전투 훈련)

전투 훈련장 서쪽으로 10척의 적선이 있다. 그들 함정은 경비정으로부터 강력한 미사일 발사함. Nanuchka II까지 다양하다. 이 임무는 PHM의 무기 시스템을 다양하게 사용해야 한다.

목표 : 모든 적함 격침
도달할 수 있는 지위 : Lieutenant
적함 : Patrol Boat, OSA I, Nanuchka II
전략의 조언 : 경비정은 함포로 격침시키고 큰배를 위하여 미사일을 아껴라.

2. GRADUATION EXERCISE (훈련의 졸업)

적함을 만나는 순간 최선을 다해 격침시켜라. 살아남을 수 있을 정도로 가능하면 빨리 격침시켜라.

목표 : 모든 적함 격침

도달할 수 있는 지위 : Lieutenant

적함 : Potrol boat, OSA I, Nanuchka II

전략 조언 : 오른쪽으로 가라. 만약 그러지 않는다면 당신은 앉아 있는 도리밖에 안된다. 먼 배는 미사일로, 가까운 배는 함포로 공격해라. 레이다를 잘 지켜 보아라 멀리서 빠르게 다가오고 있는 것이 미사일이다. Chaff를 써서 방어하라.

3. TERRORIST ATTACK

불과 8시간 전에 Terrorist들이 해변을 공격하여 12명이 죽고 수백명의 부상자가 발생했다. Terrorist들은 다양한 배를 가졌으며 서쪽으로 도주했다. 목격자들은 7-8대의 함정이었다고 하며 OSA I과 patrol boat도 끼여 있다고 보고되었다. 당신의 임무는 그들이 도주로를 차단하고 그들을 격침시켜라.

그러나 주변국가의 국경간섭이 심해 그들이 그들의 기지로 달아나는 것을 시도할 수 있다. 그들 중 일부는 시리아 영해의 남서쪽을 향하고 있다. 그들의 기지는 cyprus의 어딘가로 생각된다. Gabriel 미사일을 가진 Israeli flagstaff II로 저지하라.

목표 : 모든 테러리스트의 전함을 격침

도달할 수 있는 지위 : Commander

적함 : Patrol boats, OSA I, OSA II, zhuk.

전략적 조언 : 테러리스트의 배는 당신이 있는 위치의 서쪽에서 북쪽으로 빠르게 움직이고 있다. 그들은 막고 그들의 동맹국이 북동쪽에서 오기 전에 그들을 격파하라. OSA급 함장을 위하여 미사일을 아껴라.

4. A BETTER PART OF VALOR (용기의 좋은 부분)

남아메리카에서 전쟁이 발발했다. 당신의 PHM이 가능하면 빨리 그곳에 가야한다. 당신의 기지는 서쪽에 있고, 당신은 남쪽에 도착하기 위해서 멕시코와 쿠바 사이의 yucatan 해협을 지나야 한다. 당신의 임무는 단지 지도의 남쪽 모서리로 이동시키는 것이다. 적함은 당신의 함정을 멈추게 하려고 노력한다. 당신은 Seasphte helicopter를 이용하여 적을 피하거나 격

침시켜라.

목적 : Hydrofoil을 켜고 가능한 최소한의 damage로 남쪽면까지 이동

도달가능한 지위 : Commander

적함 : Komar, Assad missile boats.

전략적 조언 : 최대의 속도를 가지고 이동하라. 그들이 당신의 길을 막으면 미사일을 사용하라.

5. SEARCH FOR TERRORIST (테러리스트 수색)

Sicily 남쪽해변 미군기지가 두 발의 불발 미사일의 공격을 받았다. 그들을 잡기 위하여 Exocet 미사일이 장비된 Sparviero 함과 이를 돕는 AB 212 헬기를 발진시켰다. 임무는 그 미사일을 발사한 두 대의 배를 그들이 탈출하기 전에 잡는 것이다. 그들은 Tripoli라 생각되며 그들의 우군 항구로 향하고 있다. 그리고 당신은 그들의 항로에서 비슷한 배들과 그들을 구별해내야 한다. 또한 그들은 여러 대의 호위를 받고 있다. 당신의 목표는 흩어진 배들을 찾아 그들을 격침시키는 것이다. 잊지 말 것.

목표 : 흩어진 두 대의 Nanuchka II급 함정을 격침시킬 것.

도달할 수 있는 지위 : Captain

적함 : OSA I, OSA II, Nanuchka II

전략적 조언 : 당신의 목표를 위해 다른 배들을 피하라. 그리고 그들을 위해 미사일을 아껴라.

6. SUPPLY CONVOY (함대지원)

남미의 한 국가가 Caribbean을 전쟁지대로 만든 독재자의 손에 들어갔다. 당신의 임무는 특별히 빠른 속도의 화물선을 보호하는 것이다. 그 화물선에는 난민에게 전해 줄 의약품과 식량이 실려있다. 독재자는 미사일 2개와 caliber gun 또는 76mm canon으로 장비된 2가지 종류의 배를 가지고 있다고 알려져 있다.

목표 : 동쪽면의 남쪽 부분까지 화물선을 호위하는 일이다.

도달할 수 있는 지위 : Admiral

적함 : Vosper - Thornycroft 121ft class 전함

전략적 조언 : 연료를 아끼기 위하여 2 또는 그보다 작게 엔진을 세팅하라. 빠른 속도를 내고 이동하면 적에게 발각되기 쉽거나 화물선과 거리가 멀어진다.

화물선은 동쪽면의 1/3이 되는 지점으로 최고속도로 이

동한다. 당신은 헬기를 이용하여 발각당하기 전에 적들을 공격하라. 당신은 적선과 화물선의 중간에 위치하여 공격하라.

7. SURVEILLANCE MISSION (감시임무)

독재자가 외견상 중립국인 남미의 한 나라로부터 무기를 밀거래한다는 정보가 입수됐다. 화물선이 발틱해에서 비행기 부품과 탱크를 싣는 것이 사진에 찍혔다. 그리고 그것은 니카라구아로 접근하고 있었다. 그리고 7척의 농기계와 건축자재를 실은 배들이 무기를 숨긴 배를 감춰주기 위해 그 지역으로 들어간다. 당신의 임무는 그들을 발견하여 그들의 배가 무기를 실었다는 증거를 위해 사진을 찍어 오는 것이다. 사진은 1500피트 거리까지 접근하면 자동으로 촬영한다. 침몰시키지 않도록 주의하라! 1대라도 침몰시키면 국제 분쟁으로 번지며 당신의 임무는 실패로 돌아간다. 두 대의 Seahawk 헬기를 잘 이용하라. 독재자의 군대일부는 이 지역이 자기 지역으로 알고 있다. 가능하면 먼 범위내에서 배를 발견하는 것이 필요하다. 연료를 잘 살펴라.

목표 : 8척의 화물선을 찾아내어 침몰시키지 않고 사진을 찍어오는 것이다.

도달가능한 지위 : Admiral

적함 : 화물선, OSA II

전략적 조언 : 화물선은 매우 느리게 움직인다. 그러나 안전한 항구를 향해 흩어졌다. 빨리 움직여 가능한 빨리 그들을 찾아라.

8. JIHAD (지하드)

당신의 임무는 페르시아만 밖으로 화물선을 인도하는 것이다. 한가지 제약은 전투중이라는 것이다. 그리고 적함이 아닌 배는 공격하지 말아라. 화물선은 전쟁터에서부터 서구 노동자들을 싣고 오는 중이다. 그러나 선장은 전쟁의 소용돌이를 통해서 만을 탈출하는 것을 두려워하고 있다. 당신은 호루무즈 해협을 통과해 쿠웨이트에 있는 화물선과 만나야 한다. 화물선은 당신의 조정에 들어간다.

가능하면 전투를 삼가하라. 당신이 공격을 안하면 그들은 좀체로 공격하지 않는다. 당신이 적대적인 행동을 하거나 그들에게 발각당하면 그들은 당신의 배를 공격하며 화물선은 그들의 호기심을 끄는 목표가 될 것이다. 당신은 배를 안전하게 보호해야 하므로 많은 주의를 해야 한다. 두 대의

Seahawk 헬기가 배의 이동에 중요한 정보를 제공한다. 연료와 시간제한을 살펴라.

목표 : 화물선을 안전하게 인도양까지 호위해 온다.

도달할 수 있는 지위 : Admiral

적함 : OSA I, OSA II

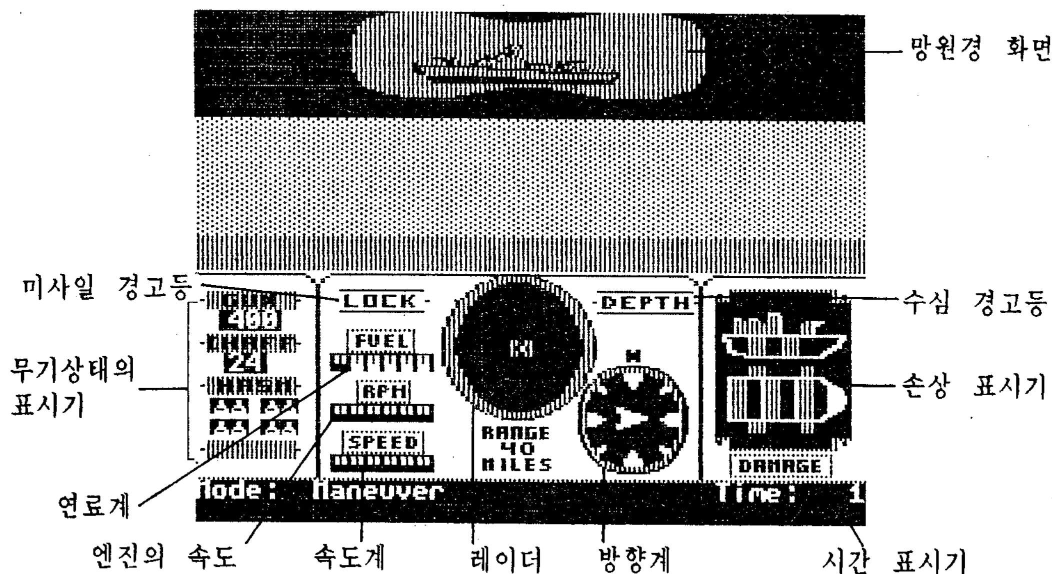
전략적 조언 : 이번만큼은 당신에게 맡긴다.

IV. HYDROFOIL OPERATION

이 쾌속정은 전천후 고속정으로 단순화된 전투 체계를 가지고 있고 공격 순찰, 그리고 호위 임무에 알맞게 되어 있다. 잠겨있는 날개 때문에 깊은 바다를 갈 때나 함정과 접촉을 피하는 기동성을 가지고 있다. 게다가 76mm Gun과 상황에 따라 Gabriel, Exocet, Harpoon 미사일을 가지고 있다. 그리고 방어용 chaff를 가지고 있다.

함장은 bridge view 모드와 맵 모드로 화면을 바꿀 수 있다. 각각의 조정은 키보드와 조이스틱으로 한다.

- The view from the bridge (함상에서의 화면)



화면의 중간 부분이 함상에서 바라보는 광경이다. 그리고 화면의 윗쪽 그림은 쌍안경으로 바라본 광경이다.

아랫 부분은 쾌속정의 상태를 나타낸다.

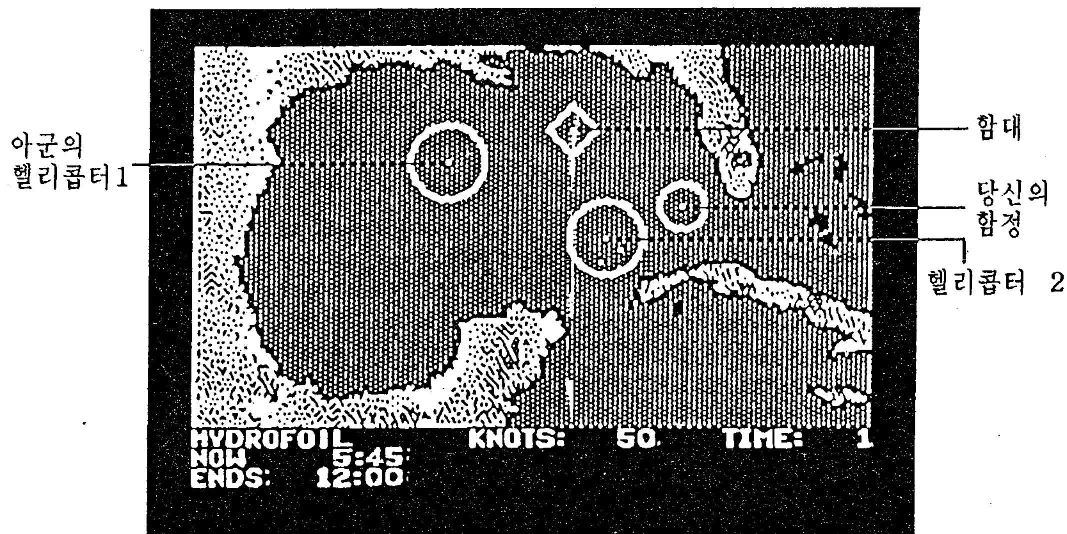
Gyrocompass : 쾌속정의 방향을 표시한다. 위가 북쪽이다.
RPM - 엔진의 속도를 나타낸다.
Speed : 쾌속정의 속도를 노트로 나타낸다 (해상마일/1시간).
Radar : 레이다 범위안에 모든 몸체를 표시한다.
Weapons Status : 무기의 사용가능 여부와 남은 양을 표시한다.
Fuel : 남은 연료량 표시

- Warning indicators : 경고 표시등

Depth : 수면이 얕을 때 켜지며 다시 돌아나오면 경고가 꺼진다.
Lock : 적의 미사일이 당신에게로 발사되었다는 것을 경고한다.
Damage : 쾌속정의 손상여부를 표시한다.

- Operations Map

활동하는 지역의 지도를 보여준다. 레이다 범위안에 모든 물체와 아군 헬기와 화물선의 활동 범위를 보여준다. 화물선은 콘트롤하는 데에는 Operation Map이 필요하며 중요하다.



V. WEAPONS & DEFENSES

- 76mm Carron

Oto-melera 76mm 자동 수냉식 또는 전세계에서 널리 사용된다. 1분당 90발 발사할 수 있고 미사일이나 비행기에도 효과가 있다. 유효 사격 범위는 10마일 정도이다. 왜냐하면 탄두가 날아가는 동안 적함정이 이동하기 때문이다. 그러나 정확한 사격의 범위는 6마일 정도밖에 안된다. 당신의 레이다를 이용하며 사격하여 먼 목표는 1-2마일 앞에 발사하라. 빨리 이동하는 물체는 더욱 앞을 조준한다. 그러면 명중률을 높일 수 있다.

• Chaff Rockets

Mark 34 chaff roc 시스템은 적의 미사일 방어를 위한 장치로 알루미늄 가루가 가득한 로켓을 발사한다. 그것이 터지면서 적의 미사일을 방해한다. 적의 미사일은 흩어진 알루미늄가루 때문에 하이드로포일로 부터 멀어지게 되는 원리이다. 가장 좋은 미사일 방어법은 다가오는 미사일과 직각으로 달리면서 chaff를 발사하는 것이다. 타이밍도 중요하다. 너무 빠르면 도착하기 전에 폭발하여 위력이 없어지며 너무 늦으면 폭파 후의 적 미사일의 유효범위를 벗어나기 힘들다. Chaff는 1마일 거리의 미사일이 효과가 가장 크다.

• Harpoon Missiles

Harpoon은 가장 효과적인 무기이다. 작은 배는 1번의 명중으로 90%는 침몰시킨다. 당신은 최대 40마일까지의 적함을 공격할 수 있다.

• Gabriel missiles (Israel)

이 미사일은 Harpoon 보다 사정거리가 짧다. 그러나 유도장치가 있어 어떤 미사일보다 정확하다. 그리고 이 미사일은 400파운드의 폭약을 장치하고 있어 강력하다. Gun의 유효사격범위거리 정도에서 발사하라.

• Exocet Missiles (Italian)

이 불란서제 미사일은 포클랜드 전쟁에서 효과적으로 사용됐다. Harpoon과 성능은 거의 같다.

• Radar

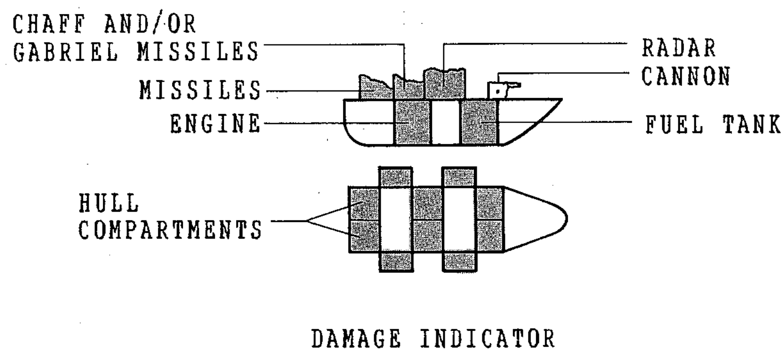
당신의 레이다 범위는 40마일이며 당신에게 회전이나 적의 위치를 알려준다. 반짝거리면 적함이 가까이 있다는 것이다.

• 보조기구

헬기를 이용하여 찾아라. 비슷한 것으로 화물선이 있다.

• Damage

다음과 같이 피해상황이 표시된다. 컬러 모니터로 봐야 확실하다. 선체는 6부분이며 가벼운 피해에서는 노란색, 심각한 피해에서는 빨간색으로 표시되며 6부분중 1부분만이라도 심각한 피해를 입으면 항해에 지장이 있다. 4부분이 파손되면 침몰하며 Israel flagstaff II는 3부분 이상으로도 침몰한다.



DAMAGE INDICATOR

• System damage

76mm Cannon : 가벼운 피해에서는 불발이 많아지며 심각한 피해에서는 사용할 수 없다.

Radar : 가벼운 피해에서는 20마일, 심각한 피해에서는 10마일 범위로 줄어든다.

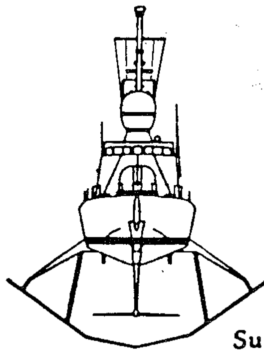
Chaff : 가벼운 피해에서는 불발이 있고, 심각한 피해에서는 사용할 수 없다.

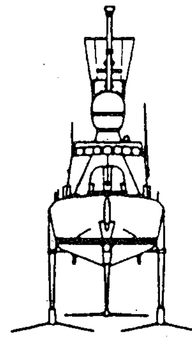
Missiles : 가벼운 피해에서는 불발이 있고, 심각한 피해에서는 사용할 수 없다.

Fuel Tanks : 가벼운 피해에서는 연료소모가 심해지고, 심각한 피해에서는 더욱더 심해진다. 연료가 없어지면 당신의 임무는 실패다.

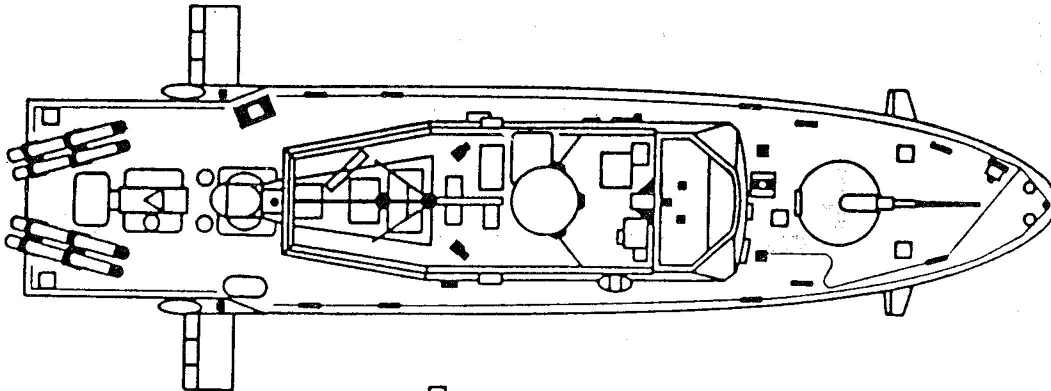
Enginos : 피해에 따라 속도가 줄어든다.

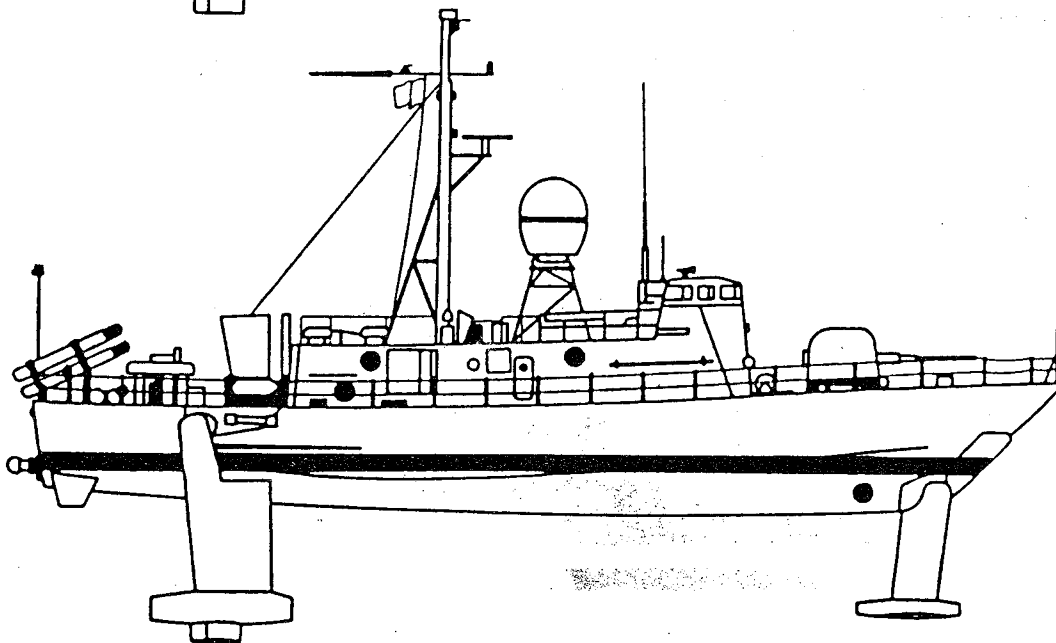
• HYDROFOEL의 가동할 때와 아닐 때의 모습


Surface Piercing

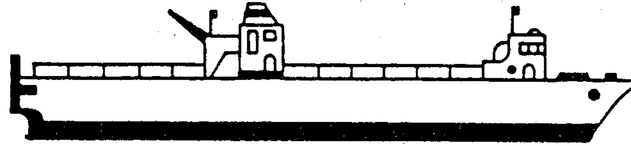

Fully Submerged

• PHM Pegasus의 모습

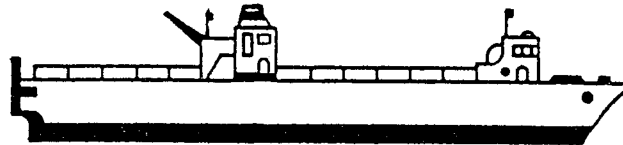




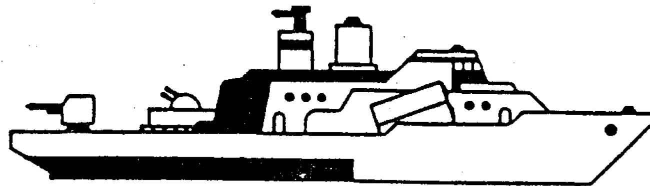
VI. 적 함정 및 아군(USA) 헬기의 데이타



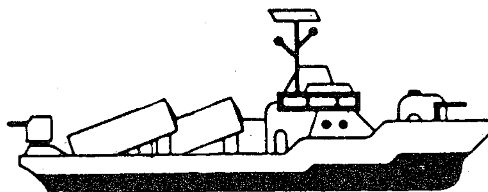
Class:	SOVIET CARGO SHIP
Type:	Standard Sovlet Warsaw Pact Cargo Carrier
Manufactured by:	U.S.S.R.
Used by:	Many
Length(feet):	200 and up
Tons Disp.(full load):	500 and up
Cruising speed(knots):	8
Max speed(knots):	15
Guns:	Unarmed
Anti-Ship Missiles:	
Other:	Used to transport a variety of goods
Notes:	



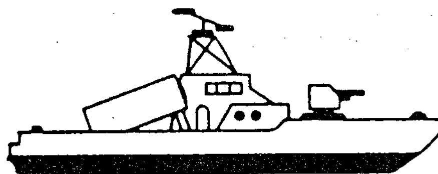
Class:	Small Algol Variant
Type:	Special Fast Cargo Container Ship
Manufactured by:	U.S.A.
Used by:	U.S.A.
Length(feet):	250
Tons Disp.(full load):	2000
Cruising speed(knots):	20
Max speed(knots):	33
Guns:	Unamed
Anti-Ship Missiles:	
Other:	
Notes:	Special ship deslgned for rapid movem ent of small, important cargo.



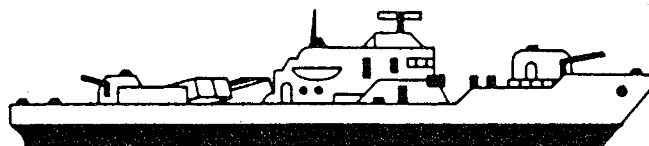
Class:	NANUCHKA II
Type:	Missile Corvetto
Manufactured by:	U.S.S.R.
Used by:	Algeria, India, Libya. U.S.S.R.
Length(feet):	198
Tons Disp.(full load):	900
Cruising speed(knots):	15
Max speed(knots):	34
Guns:	Twin 57mm
Anti-Ship Missiles:	4 SS-N-2C Styx
Other:	1 SA-N-4 Anti-aircraft missile launcher
Notes:	A Libyan ship of this class was sunk by US warplanes in April, 1986.



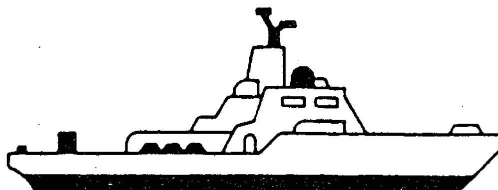
Class:	OSA I/OSAII
Type:	Fast Attack Craft-Missile
Manufactured by:	U.S.S.R.
Used by:	Algeria, Bulgaria, Cuba, Egypt, E.Germany, India, Libya, Syria, Iraq, Romania, Poland. U.S.S.R.
Length(feet):	128
Tons Disp.(full load):	210/214 °
Cruising speed(knots):	30
Max speed(knots):	38/40 °
Guns:	2 twin 30mm
Anti-Ship Missiles:	4 SS-N-2A Styx
Other:	
Notes:	The SS-N-2C version of the Styx missile is six feet longer than the SS-N-2A of OSA I, and has almost double the range.



Class:	KOMAR
Type:	Fast Attack Craft-Missile
Manufactured by:	U.S.S.R.
Used by:	Cuba, Ehtpt, North Korea, Syria, Viet nam
Length(feet):	88
Tons Disp.(full load):	85
Cruising speed(knots):	30
Max speed(knots):	40
Guns:	Twin 25mm
Anti-Ship Missiles:	2 SS-N-2A Styx
Other:	
Notes:	This older class of ship has less end urance and range than the OSA

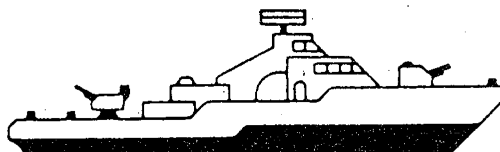


Class:	ASSAD
Type:	Missile Corvette
Manufactured by:	Italy
Used by:	Libya, Iraq
Length(feet):	202
Tons Disp.(full load):	670
Cruising speed(knots):	14
Max speed(knots):	32
Guns:	76mm. Twin 35mm
Anti-Ship Missiles:	2, 4 or 6 Otomat
Other:	6 Torpedo tubes, can lay mines
Notes:	A powerful missile boat, capable of a ttacks at up to 80 miles away

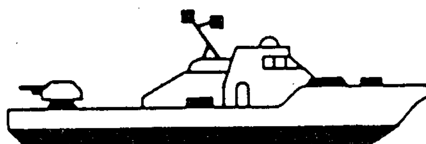


Class:	Vosper-Thormycroft "121 ft"
Type:	Fast Attack Craft-Gun/Missile

Manufactured by:	U.K.
Used by:	Venezuela
Length(feet):	121
Tons Disp.(full load):	170
Crusing speed(knots):	16
Max speed(knots):	41
Guns:	76mm or 40mm
Anti-Ship Missiles:	May have 2 Otomat
Other:	
Notes:	This is a variably armed ship. Some have the Otomat missile and a 40mm gun. Used mostly for antiaircraft. Others have only the 76mm Oto Melars



Class:	LARGE PATROL CRAFT
Type:	Standard Patrol Vessel
Manufactured by:	Many
Used by:	Many
Length(feet):	125
Tons Disp.(full load):	90
Cruising speed(knots):	15
Max speed(knots):	27
Guns:	Varies-twin 30mm or 40mm typical
Anti-Ship Missiles:	None
Other:	
Notes:	This is a generic class representing many similar lightly armed patrol vessels

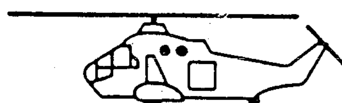


Class:	ZHUK
Type:	Fast Attack Craft-Patrol
Manufactured by:	U.S.S.R.

Used by:	Algeria, Angola, bulgaria, Cuba, Ethiopia, Iraq, Mozambique, Nicaragua, Syria, U.S.S.R., Yemen
Length(feet):	75
Tons Disp.(full load):	50
Cruising speed(knots):	16
Max speed(knots):	30
Guns:	2 twin 14.5mm
Anti-Ship Missiles:	None
Other:	
Notes:	An older patrol craft, used mostlyin coastal waters



Class:	Sikorsky Seahawk
Type:	LAMPS III Hellcopter
Manufactured by:	U.S.A.
Used by:	U.S.A., Japan
Length(feet):	40
Take-off weight(lbs):	20,000
Cruising speed(knots):	145
Max speed(knots):	160
Guns:	None
Anti-Ship Missiles:	None
Other:	2 Mk 46 lorpedos
Notes:	This later model variant of the Army's Blackhawk helicopter is much improved over the LAMPS I helicopter



Class:	Kaman Seasprite
Type:	LAMPS I Hellcopter
Manufactured by:	U.S.A.
Used by:	U.S.A.
Length(feet):	38
Take-off weight(lbs):	12,800
Cruising speed(knots):	130
Max speed(knots):	143
Guns:	None
Anti-Ship Missiles:	None
Other:	Can carry torpedos or depth charges

Notes: LAMPS stands for Light Airbome Multi-Purpose System, and is a U.S. Navy de signation for their ship-based helico pters

VII. 커맨드

• 브리지에서

조이스틱 : 좌우는 PHM의 방향. 위로 올리면 속도가 증가되고 아래로 내리면 속도가 줄어든다.

Key board는 I — 속도 증가
J ↔ K 방향
M — 속도 감속

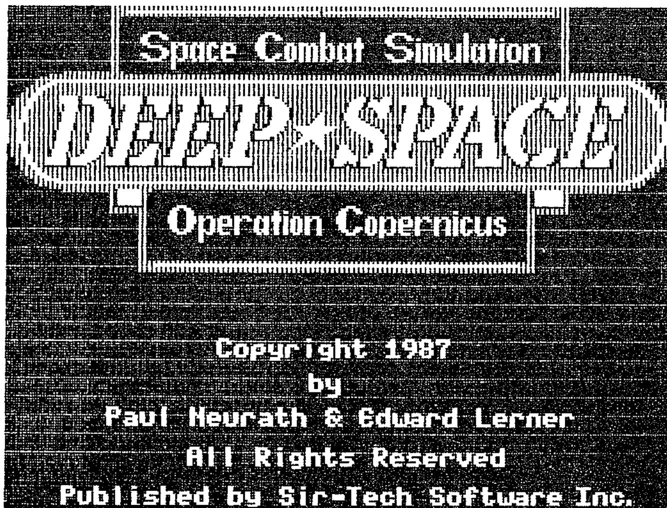
Space bar : 이것을 누르면 binocular 화면에 ┼ 자 모양이 나타나 이것으로 조준한다.

T : 목표를 설정한다.
1 - 5 : 속도 증가
6 : Gun
7 : Chaff
8 : Missile
W : 무기를 순서대로 변화시킨다.
Return : Fire button과 같다.

• Operation Map 에서

1 - 5 : Hydrofoil의 속도 조절
6 : Hydrofoil을 세트시킨다.
D : 위치되어 있는 아군의 모습을 보여준다.
P : Pause
Q : 게임을 끝낸다.

DEEP SPACE



I. PREFLIGHT PREPARATION (비행을 시작할 수 있게 한다.)

Katana의 조종석이 나타나며 여러 가지 임무와 당신의 기술 정도를 입력해야 한다.

당신이 맡고 싶은 임무와 Skill level을 조이스틱과 button으로 입력시켜라. 밝게 빛나는 것이 당신이 고르는 것이다.

시작시에는 Novice (초심자) level를 선택하여 발전하도록 하자.

Skill level을 입력시키면 당신의 임무가 시작된다. 당신은 Katana의 조종석 밖의 어두운 우주를 볼 수 있을 것이다.

A. FLIGHT MODE

Katana는 조이스틱에 의해 동작하고, 무기는 button에 의해 사용되며, 컴퓨터 사용도 누르기에 달렸다.

- Radar Screen : Katana와 주위의 우주를 보여준다. 방사상 직선으로서 수직으로 동과 서를 가로 지르고 수평으로 남과 북을 가로지르고 있다.

C O C K P I T   F E A T U R E S

전면 조종판

1. 레이다 스크린　　　　2. 미사일 시스템 모니터

3. 미사일 상태 계기
4. 속도계
5. 엔진 상태 계기
6. 연료계
7. 방어막 시스템 모니터
8. Laser 시스템 모니터
9. Laser 상태 계기
10. 방어막 상태 계기
11. 방어막 사용 계기
12. 임무 시계

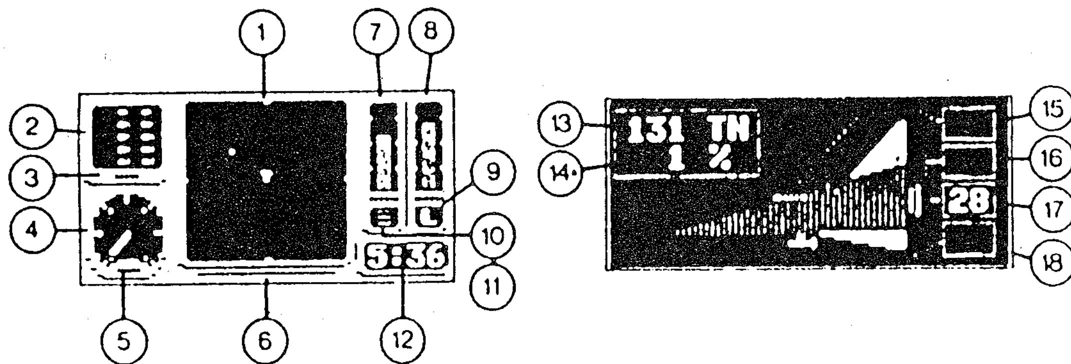
Right Console

13. 화물과 연료의 잔량 무게 표시
14. 선체 피해 정도

다음 가동을 위한 정비 시간 표시 계기

15. Laser 16. 엔진 17. Shield 18. 미사일 발사기

(공격을 받으면 색깔이 바뀐다.)



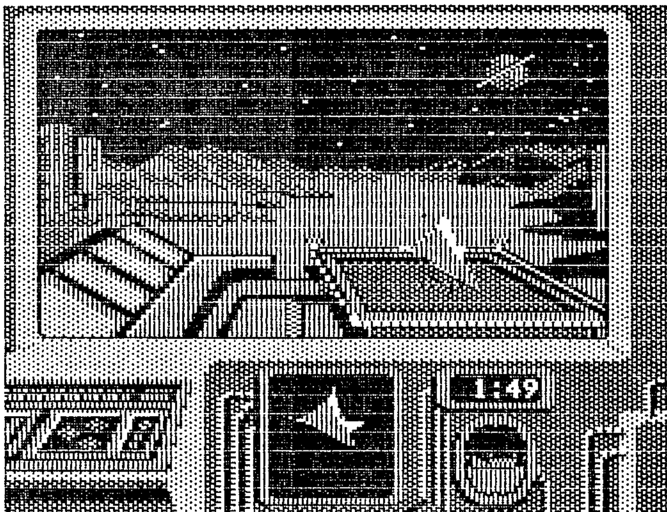
- Missile system monitor : 미사일이 얼마나 남았는지 나타나며 그 아래의 사각형에는 상태가 표시된다.
- Laser system monitor : 수직의 막대 계기로 L이 표시되면 Laser가 충전된 것이다.
- Shield system monitor : 선체의 완전 정도가 막대로 나타나고 이것이 '0'이 되면 Katana는 부서진다. 아래의 상태계기 작동이 되는지 여부를 알려준다. Energy shield가 작동하면 S가 표시되며 색이 바뀐다.
- Engine system moniter : 스피드의 증감을 보여주고 아래의 작은 네모는 상태를 표시한다.
- Fuel gauge : 연료와 남은 양이 막대로 나타난다. 주연료가 떨어지면 Laser와 Shield를 사용하지 못하며 엔진 출력도 평상시보다 25% 감소한다.
- Mission Clock : 임무시작부터 시간을 표시한다.

* System에 중대한 손상이 있으면 수리하기 전까지는 사용할 수 없다.

B. COMMAND MODE

Space bar를 누르면 screen이 바뀌며 command menu가 나타난다. 이 mode에서는 조이스틱을 사용하여 선택한다.

- Enable missiles / enable lasers (사용할 수 없는 무기는 표시되지 않음) 무기를 선택한다.
- Raise shield / Drop Shield : 에너지 보호막을 높이거나 낮춘다. 작동하고 있는 동안은 연료가 소모된다.
- Hyper drive : Warp speed까지 가속한다. Tokimara locator에서 지도를 사용하여 가고자하는 목적지를 정한다. Speed와 방향은 목표와 상관없다.
  Hyperdrive는 많은 량의 연료를 소모하며 warp 태풍이 정해진 cource를 벗어나게 하기도 한다.
- Magnify / Demagnify : 보이는 크기를 조정한다. Magnify는 조종석에서 일반적으로 보이는 크기 보다 2배로 보낸다. 마치 그들이 가까이 있는 것처럼, Demagnify는 보통 mode로 돌아온다.
- Scan to 10M / Scan to 1Km Radar Screen의 scale을 조정한다. 10m Scan은 Katana를 어느 방향에 맞추기 쉽고 1Km Scan은 Katana를 중심으로 모든 물체를 볼 수 있어 전투에 용이하다.
- Look left : 조종석 왼쪽을 본다.
- Look right : 조종석 오른쪽을 본다.
- Quadrant map : Katana 주위의 지도를 보여준다. 조이스틱 버튼으로 스크린에서 지운다.



II. DOCKING AND LANDING

두 가지의 정거장이 있는데 Out post는 space station으로 날아다니는 정거장이며 큰 혹성에는 base가 있고 ground에 설치되어 있다. Out post에는 Dock, ground base에는 Land해야 한다.

- Docking : Out post에 Dock가 있다. 천천히 out post로 가서 out post의 밖에 있는 벽에 삼각형 docking port가 있어 그쪽으로 접근해야 한다. Docking port 가운데를 지나게 되면 out post의 유도망이 우주선을 조정하여 port로 가지런히 끌어당긴다. Docking이 성공하면 Katana를 수리할 수 있다. Katana는 우주로 돌아가야 한다.
- Landing : 우주에서 base가 있는 Planetoid로 접근하면 흰구역을 발견할 수 있을 것이다. 충분히 접근하면 관제탑이 보이는 화면으로 바뀐다. 당신은 Katana를 조종하여 Platform의 붉은 중앙에 착륙해야 한다.

  조종은 항상 같지만 조종석에 오는 방향 때문에 바뀌어보이는 때도 있음을 기억하라. 바깥 광경을 보며 당신의 선체 자세를 바로 잡아야 한다. 이 광경은 당신의 우주선 착륙에 많은 도움을 준다.

III. MISSIONS

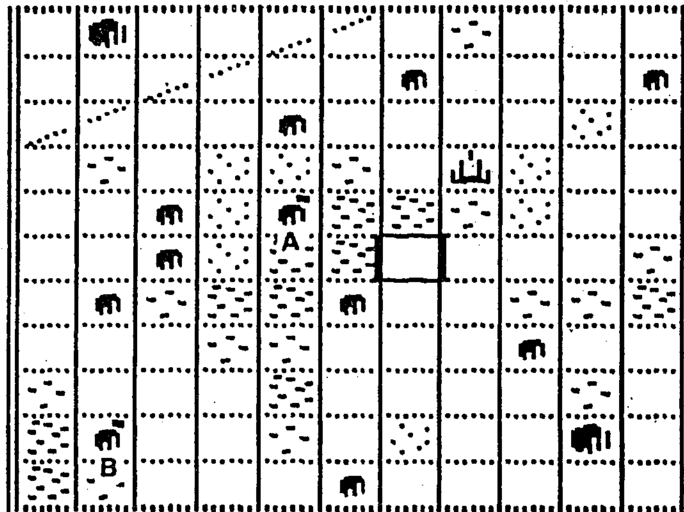
다음에 네 가지 임무를 마쳐야 하며 이륙하기 전에 한 가지 임무를 정해야 한다.

- Outpost : Outpost에 가서 uranium을 모아오는 것이다. 적정량만큼 가지고 안전하게 돌아와야 한다. 적정량이란, 초심자(novice)는 10ton, 중간(medial)은 20ton, 전문가(Expert)는 30ton이다. Andromeda가 있다는 것을 명심하라.
- Escort : 초록과 흰색으로 칠해진 대사의 우주선을 색으로 그어진 국경선의 중립 Planetoid까지 경호해야 한다. 그 우주선은 비무장이며 katana보다 속도가 느리다. 그리고 그 우주선은 hyperdrive도 장비되어 있지 않다. 당신은 로보트 노예들로부터 Orion의 대사를 보호해라.
- Plague(전염병) : 죽음의 Biotek-M이라는 미생물이 들어있는 캔이 침입해 왔다. 캔이 포함되어 있는 섹터는 지도에 'X'표시가 되어있다. Novice는 1, Madial은 2, Expert는 3개의 can을 제거해야 한다. 임무를 완수하고 돌아오라.
- Invasion : Herculis Base로 Andromeda가 침입해 온다. 일반적으로 fighter는 1개 또는 그 이상의 혹성 폭발용 미사일을 가지고 있다. 그것을 하지 못한다면 10분안에 base에 도달해 부수

어 버릴 것이다. Novice는 1대, Medial는 2대, Expert는 3대의 적을 부수어야 한다.

- Scoring : 결과에 따라 Class 8부터 Class 1까지 rank된다.
- Restarting : 아무 키나 누르면 다시 처음 모드로 돌아간다.

Nova Quadrant -- Escort Mission



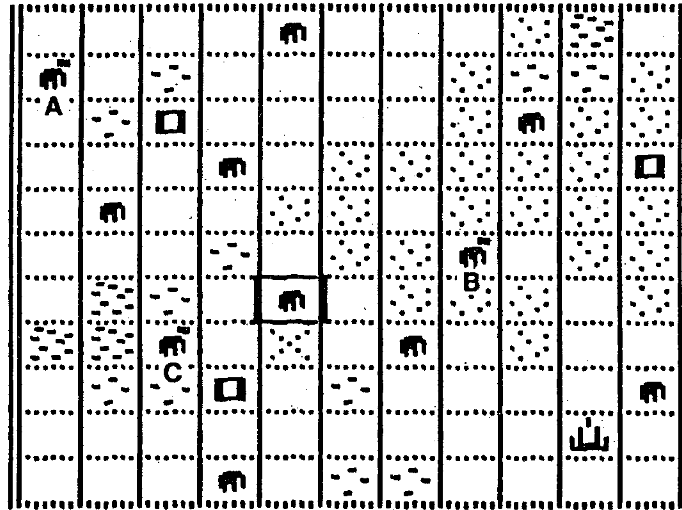
KEY:

- Katana (Base Quadrant)
- Planetoid
- Planetoid with Outpost
- Planet
- Asteroid Field
- Dense Asteroid Field
- Anti-Matter Shards
- Neutral Border
- Tokimara Locater Square

Outposts

A -- Alpha I B -- Remote

Trojan Quadrant -- Plague Mission



KEY:

- Katana (Base Quadrant)
- Planetoid
- Planetoid with Outpost
- Asteroid Field
- Biotek-M Canisters
- Dense Asteroid Field
- Anti-Matter Shards
- Jump Gate
- Tokimara Locater Square

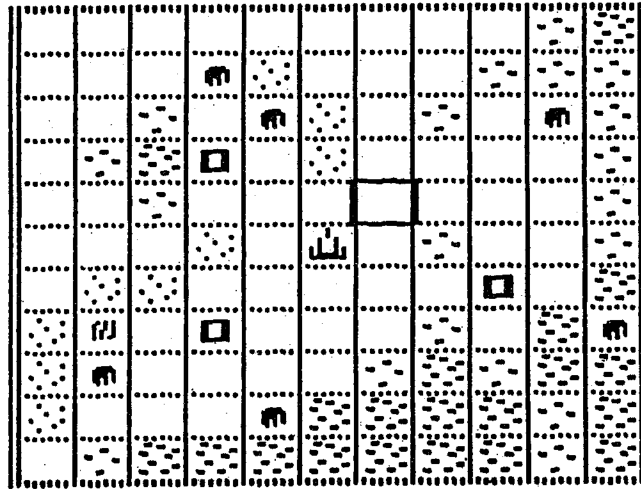
Outposts

A -- Origin

B -- Blue

C -- Omega

Herculis Quadrant -- Invasion Mission



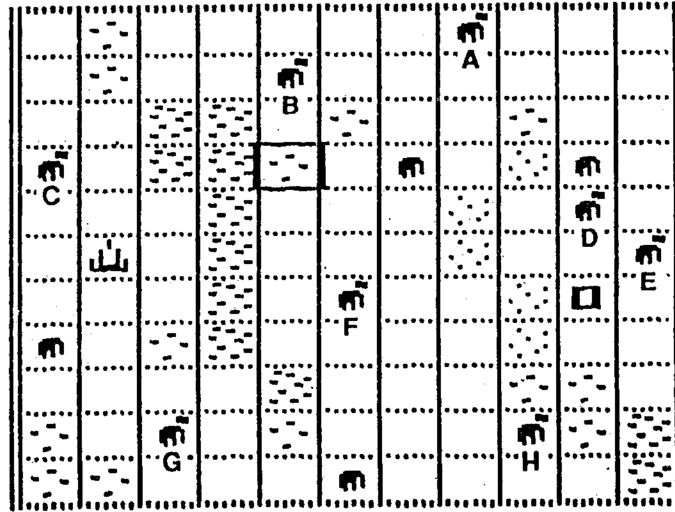
KEY:

- Katana (Base Quadrant)
- Planetoid
- Jump Gate
- Asteroid Field
- Dense Asteroid Field
- Anti-Matter Shards
- Tokimara Locater Square
- Andromedan Cruiser

Outposts

-- NONE --

Copernicus Quadrant -- Outpost Mission



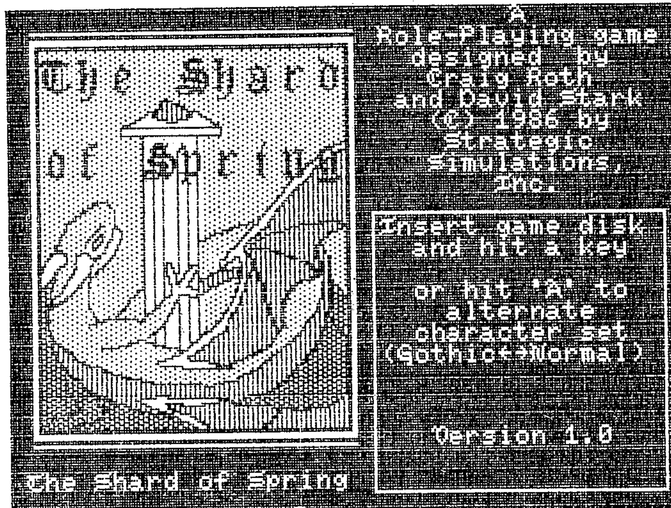
KEY:

- Katana (Base Quadrant)
- Planetoid
- Planetoid with Outpost
- Asteroid Field
- Dense Asteroid Field
- Anti-Matter Shards
- Jump Gate
- Tokimara Locater Square

Outposts

A -- Taurus	E -- B12
B -- Beta	F -- Alpha
C -- Gryphon	G -- Quantum
D -- Delta	H -- Epsilon

THE SHARD OF SPRING



I. 게임의 배경

약 2세기경, 사막의 땅은 태양때문에 부풀어 오르고 매서운 겨울바람이 부는 Ymros라는 자그마한 섬의 봄은 계속 이어진다.

마력을 가진 봄의 조각(shard of spring)인 생명의 돌(Lifestone)은 신비한 힘을 발휘한다. Red 마법사에 의해서 만들어졌으며, 그 조각은 봄철에 섬에 주어져 오랫동안 이어져서 섬을 지켜왔으며, 그 조각은 작은 크리스탈 사원(crystal shrine)에 보관되어 있었다.

3년전, 찬바람이 대륙을 가로질러 불었을 때이다. 깊은 어둠속에서 무시무시하게 생긴 사람이 섬에 침입했다. 그날 아침에 사냥꾼이 Green 사원을 지나가다 크리스탈 사원이 형편없이 부서지고 조각이 없어진 것을 발견했다.

다음날 키 큰 거지가 궁전에 들어갔다(아무도 어떻게 들어갔는지 모른다.). 그는 왕에게 이런 말을 꺼냈다. "시리아든은 shard of spring을 가진 나의 주인이시다. 그녀는 그녀의 성 Ralith에서 당신의 대륙에 사는 사람들이 조공을 바치기를 원한다. 만약 당신이 거절한다면 조각은 파괴되고 Ymros는 얼음으로 덮인 황폐한 곳이 될 것이다."

그로부터 지금까지 Ymros의 사람들은 시리아든에게 금, 음식 그리고 산재물 등을 조공으로 바쳤다. 그들은 재산이 소실되어가고 배가 고팠다. 그러나 암흑과 절망속에서도 오직 마음만은 아름다운 풍경을 그리고 있었다. 모험가들이여 나타나 다오. 황폐함으로부터 Ymros섬을 구해다오. 어느 누구든지 나쁜 침략자로부터 shard of spring을 구하면 영원토록 영웅으로 기억될 것이다.

II. COMMAND (명령어)

A. 기본 키

" ← " : 시계 반대 방향 회전
" → " : 시계 방향 회전
" 1 " : 180° 회전
" RETURN " : 전진
" C " : 캠프를 친다. 장비와 서로의 상태를 알 수 있다.
" S " : 세이브시킨다. Camp, town, combat 상태일 때는 안됨. 세이브를 자주 시켜야 한다.

B. COMBAT OPTION

" A " : (3) 정면에 있는 적을 공격한다. 짧은 시간에 공격을 하면 damage가 2배가 된다.
" C " : 주문을 외운다 (I, J, K, M키로 공격 또는 도움을 주고자하는 캐릭터에 커서를 움직인다.). 스페이스 바로 효력이 발생한다.
" V " : Item을 사용한다. 약물 또는 마법의 item을 사용할 때
" D " : 괴물을 쫓는데 사용한다.

C. MAIN MENU

" L "oad party : 1-5까지의 집단을 선택하여 모험에 들어간다. 5를 선택하면 이미 만들어진 인물들로 모험에 들어갈 수 있다.
" C "haracter utilities : 집단의 구성원 또는 집단을 다시 만들 수 있다.
" R "estore dungeons : 많은 특별한 인물과의 만남이 게임을 하는 동안 1번씩 발견된다.
" M "ake game disk : 게임 디스크를 만들 때 이용

III. CHARACTERS (인물 만들기)

C)reate : 인물을 만듦
R)emove : 인물을 디스크에서 지움

L)ist : 모든 인물의 이름을 나타냄 (최대 25명).

D)isband : 집단을 해체함. 물건들과 음식 item들은 모두 없어진다. 그러나 인물의 현상태는 유지된다. 5번 집단은 해체하지 말아야 한다.

J)oin : 집단에 새로 만들어진 인물을 동행시킨다.

I)nformation : 집단에 소속된 인물의 이름을 나타낸다. 번호를 입력시킨다.

<ESC> : 메인 메뉴로 돌아감

A. CREATING CHARACTER

Race	Class	Bonus skill
Human	choice	none
Dwarf	warrior	berserking, Axe
Troll	warrior	Armored skin
Elf	wizard	Item lores weapon lore
Gnome	wizard	Sprit Runes

- Warrior : 무기를 사용하는 fighter다. 그러나 그 무기를 사용할 수 있는 기술이 있어야 한다. 방랑자에게는 사냥기술도 중요한 도움이 된다.
- Wizard : 각각의 spell point를 가지고 주문을 외운다. Dagger 이상의 무기는 갖지 못한다. Wizard의 주문은 spell rune과 여러 가지 lore에 의한다.

Traits : (각각의 상태는 7-12사이에 둔다. 3이하와 20이상은 못함)

Speed : 인물의 움직임을 빠르게 하고 한 라운드에 여러번 공격할 수 있게 한다.

Strength : 많은 damage에도 견딜 수 있게 한다.

Intellect : 여러 가지 기술을 가지는 것과 wizard의 spell point를 결정한다.

Endurance : 레벨이 올라갈 때 많은 strength와 hit point를 갖게 한다.

Skill : 무기를 가지고 공격할 수 있는 능력을 결정

Level : 레벨은 1부터 시작한다. 경험이 증가하는 결과로 레벨이 높아지면 Hit point. Spell point skill이 변화된 상태로 갖는다.

Hit points : 죽기 전까지 받을 수 있는 damage를 결정한다. Damage 를 입으면 마술과 잠으로 회복한다. Hit points가 0이 되면 사망한다.

Spell points : 주문을 외울 수 있는 point를 결정. 주문을 외우면 그에 상응하는 point가 줄고 잠을 자야 회복된다.

Skills : 기술은 Race와 Class에 의해 정해진 기술과 기술 포인트에 의해 여러 기술 중에 고를 수 있다.

- Warriors skills

Sword (2) : 모든 종류의 sword를 사용한다. Dagger는 누구나 사용한다.

Axe (2) : Axe를 사용한다.

Mace (1) : Mace와 Morning star를 사용할 수 있다.

Karate (2) : 맨손으로 공격할 때 많은 damage를 준다.

Dark vision (2) : 동굴과 어둠 속에서 torch와 어둠을 없애는 기구를 사용한다.

Tactics (2) : 집단의 각 멤버가 괴물이 지나갈 때까지 그것을 인지할 수 있게 한다.

Armored skin (4) : Leather armor보다 단단해 2point의 damage를 자동으로 흡수한다.

Berserking (3) : 전투 중에 hit할 기회를 많이 늘인다.

Hunting (2) : Food를 구할 수 없는 곳에서 hunt하여 food를 구한다.

Persuasiveness (2) : 집단이 item을 살 때 가격을 깎아 싸게 살 수 있는 능력이다. 그러나 healing은 해당안됨.

- Wizard skills

Runes (5) : 의 spell을 외울 수 있게 한다(뒤에 설명).

Weapon Lore (2) : 여행 중에 무기와 방패를 발견할 수 있는 능력을 가진다.

Potion Lore (2) : Magical item과 동굴에서 item을 발견할 수 있는 능력을 가진다.

Monster Lore (2) : 전투 중에 Monster의 모든 것을 알게 해준다.

Priesthood (3) : Skeletons, Zombies, Wraiths 등을 쫓을 때 사용하는 "D"키를 사용할 수 있다.

Names : Trait를 결정한 후 대문자로 10자 이내로 쓴다.

IV. SPELLS

- Fire Runes

  Column of fire (1) : 강력한 1 damage spell

  Flame Strike (16) : 강력한 살상 spell. 그러나 death blade 보다 많은 spell point를 사용한다.

  Fire storm (10) : 강한 충격 spell

  Melt (11) : Freeze spell로 움직이지 못하는 것을 깨는 spell

  Flame Shield (4) : 육체적 공격에 대한 보호가 비교적 약한 방어 spell

  Magic Torch (2) : 동굴 여행 동안에 빛을 공급하는 spell Wizard가 그것에 준 힘에 의해 유지된다.

- Metal Runes

  Sword (2) : 강력한 damage spell

  Chains (10) : 움직이지 못하게 하는 spell. 깨기가 매우 쉽다.

  Death blade (15) : 강한 살상 spell

  Strength (1) : 받는 사람의 Strength를 증가시킨다.

  Break bonds (11) : Chain에 감긴 캐릭터를 자유롭게 한다.

  Armor (2) : 강력한 방어 spell

- Wind Runes

  Tempest (6) : 쉽게 넓은 지역에 damage를 준다.

  Still air (11) : 고정시키는 spell

  Wings of victory (1) : 받는 사람이 사기를 높여준다. 또한 그의 기술을 높여준다.

  Wings (4) : 속도를 높여준다. 전투의 다음 라운드까지 유지할 수 없다.

  Freedom (13) : Still air spell을 깬다.

  Wind walk (10) : 멀리 떨어진 집단까지 빨리 안전하게 이동시킨다.

  Breath of life (5) : Healing spell. Sprit Rune 보다는 약하다.

- Ice Runes

  Hait Storm (7) : 넓은 공간 damage spell

  Chill (1) : 적에게 추위를 줘서 hit의 기회를 줄인다.

  Slow (3) : 적의 이동 및 공격의 속도를 떨어뜨리게 하는 spell

  Freeze (9) : 대단히 강력한 고정 spell

  Ice Shield (3) : 방어 spell

  Crystalight (2) : Magic Torch와 비슷한 라이트 spell

- Sprit Runes

  Sprit wrack (20) : 효과적인 살상무기

Weaken (1) : Strength를 감소시킴

Clumsiness (2) : Skill을 감소시킴

Heal (1) : 보통 healing spell

Resurrect (25) : 죽은 동료를 다시 살려내는 spell. 전투중에는 사용불가. 성공의 확률은 그곳에 속은 힘에 따른다.

Cure Poison (9) : 단지 9 point만 가지고 거의 성공하는 damage spell

Transference (3) : 다른 wizard의 spell point를 바꾼다.

Sanctuary (3) : 방어 spell

V. 그 밖의 모든 것

- 많은 magical items

Ring, staves(막대기), potions(약물) 같은 형태로 발견된다. 사용할 때마다 마법의 힘을 발휘하나 결국에는 깨진다. 약물은 1번밖에 사용할 수 없다. Magical item은 warrior보다 wizard가 더 잘 사용한다.

- Other items

많은 아이템이 발견된다. 무기와 갑옷등이 주로 많이 발견되지만 다른 것들도 많이 있다.

- Town

도시에는 많은 건물이 있다(가게, 약방, 술집, 여관, 조합 등). 동료중에 Persuasiveness의 기술이 있으면 값이 싸진다.

- Taverns : 다른 모험가들로부터 듣는 이야기가 이 게임의 중요한 실마리가 된다.
- Inns : 1일 숙박에 2 hit point와 10 SP가 회복되며 여러밤 계속 잘 때에는 회복속도가 느려진다. 식대도 포함된다.
- Guild : 다음 레벨로 오르기 위한 트레이닝 장소이다. <ESC>키로 나옴.
- Camp : "C"키를 눌러 작동시키며 화면에 텐트모습이 나타남.

  P)rint-char - : 캐릭터가 하드카피된다.

  S)leep : 1 H.P 5SP가 회복된다. 낮에는 잠을 잘 수 없다. Poisoned 동료는 시간당 1포인트씩 줄어 죽기 쉽다. 음식을 먹지않아도 1 H.P를 잃는다.

  Inspect : (# number) 번호를 입력하면 해당되는 인물의 상태, 기술, 소지품이 차례로 소개된다. 이 상태에서 "P"를 치면 프린터에 상태등이 하드카피된다.

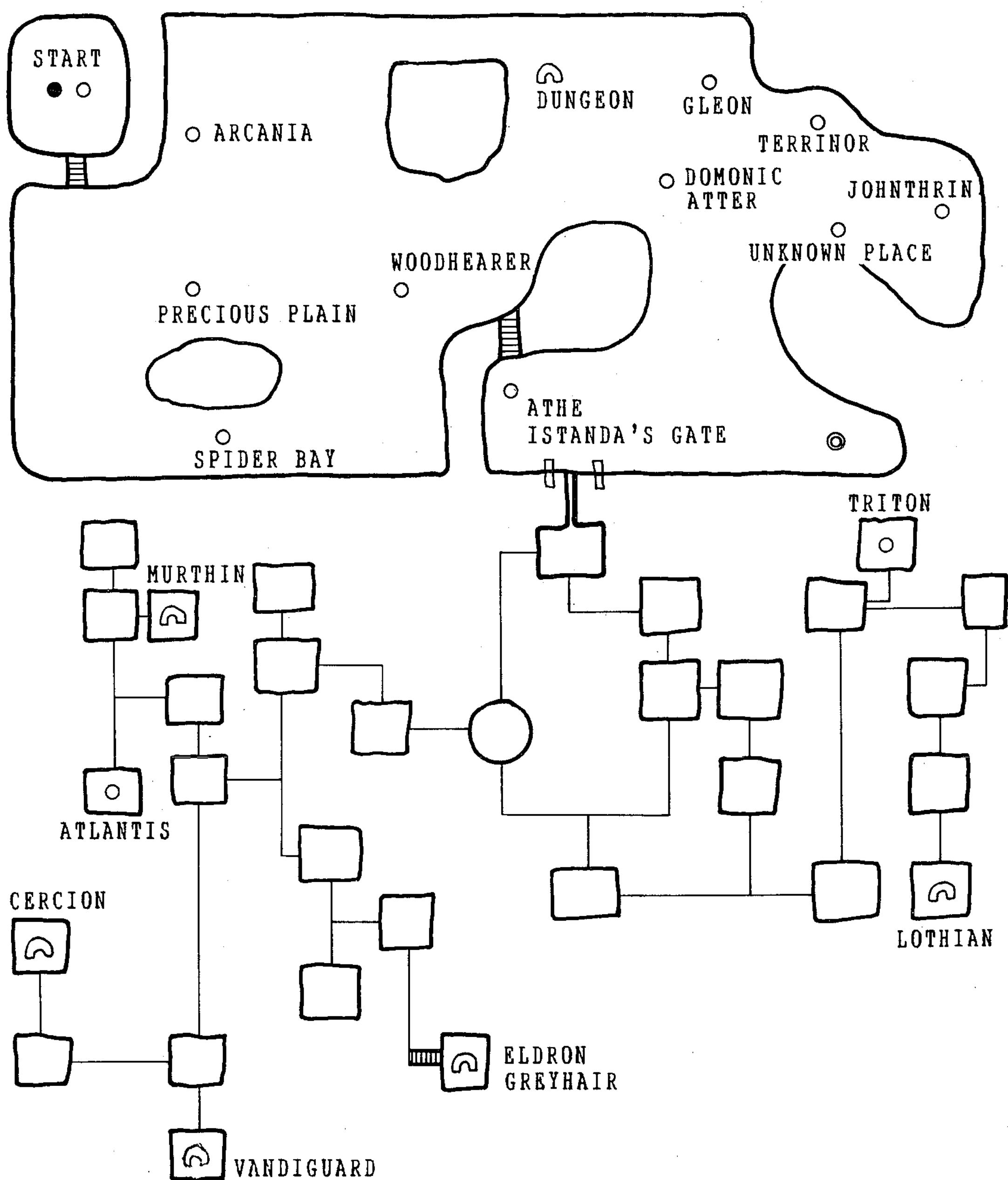
C)ast a Spell : Spell을 읜다(Heal, Wind Walk, Magic Torch).
R)eorder : 명령의 순서를 바꾼다.
T)rade : 아이템을 주고 받는다. 장비하고난 물건을 준다. 각 캐릭터는 10개의 아이템을 가질 수 있다.
D)rop : 필요없는 물건을 버린다. 버린 물건은 다시 가질 수 없다.
E)quip : 갑옷과 무기를 장비한다. 아무 것도 장비하지 못했으면 "Ø"를 입력하라. 새로운 무기와 갑옷을 소지한 후 장비하라.
H)unt : 하루에 1번 시도할 수 있다. 사냥이 성공하면 provision이 약간 늘어난다.
I)dentify : Wizard는 하루에 한 번씩 발견한 아이템을 사용할 기술을 가진다.
U)se item : Torch, lantern, magical item, potion등을 사용한다.
<ESC> : 캠프를 떠난다.

VI. HINTS

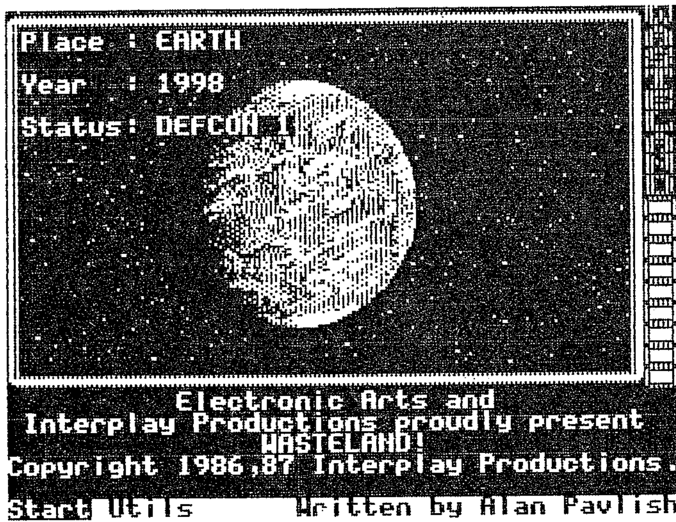
- Party의 구성은 4-5명으로 하고 최소한 2명씩의 Fighter와 wizard를 갖는 것이 좋다.
- Ymros의 중서부에서 게임이 시작되어 동쪽으로 갈수록 괴물이 늘어난다. 동쪽의 끝 쪽으로는 level이 높아지기 전에는 가지 않는 것이 좋다.
- 주문을 외울 때 괴물을 약하게 하라. Chill spell은 Clumsiness spell에 타격을 받은 괴물에게 외우라. Column of fire와 Storm은 자주 사용하라.
- 첫 번째 동굴은 완전히 익힌 뒤, 조합을 찾아라. Warrior의 조합은 평범한 글이다. 찾으려고 노력하지 마라. 그러나 wizard의 길드보다 찾기 쉽다.
- 게임 세이브를 자주 하라. 만약 길을 잘못 들어도 이 점수를 유지할 수 있다.
- 금을 세이브시키면 새 아이템을 사고도 그대로 유지할 수 있다.
- 실마리를 잘 기억하라. 그렇지 않고 잊어버리면 나중에 고생하게 된다.
- Wizard가 싸우게 되더라도 겁먹지 마라. 그들이 어떤 spell을 하건 똑같이 할 수 있고 또 그들도 dagger만 사용한다. 너무 대담하게 싸우지 마라. Fighter가 괴물과 싸울 때는 그를 도우라.
- Caps Lock을 on 상태로 유지하라. 안그러면 명령을 이해하지 못한다.

• 괴물이 너무 강할 때는 떨어져서 위치하고, party의 구성원들은 서로 너무 떨어지지 않도록 한다.

이러한 것들을 함으로써 더 많은 여행과 모험을 구석구석 할 수 있을 것이다.



WASTELAND



웨스트 랜드는 핵전쟁 이후의 상황을 가상한 롤 프레잉 게임이다. 불필요한 명령들을 과감히 줄이고, 중요하고 긴 대화들은 매뉴얼 뒤의 Paragraph에서 번호를 지정, 읽게 하는 등 가능한 방대한 양의 데이터를 넣으려고 애쓴 게임이다.

이 게임은 일단 목표를 끝내고 다시 시작하면 또 다른 방법으로 목적을 달성할 수 있는 즉, 목적 달성 방법이 다양한 게임이라 할 수 있다. 처음에는 조작하기가 상당히 어렵겠지만 익숙해지면 괜찮을 것이다.

I. 게임의 배경

1998년이 다가옴에 따라 긴장이 고조되었다. 미국의 Citadel Starstation은 소련과의 국경지역에 위치하여 전 지역을 담당하고 있다. 미국은 소련이 우주정거장을 군사용 미사일 기지로 사용한다는 것을 비동맹 국가들에게 알려 주었다. Drug war(1987-1993)동안, 대부분 미국에 의해 설립된 중•남미의 우익정부들은 미국에게 지원을 약속하였고, 새로운 아프리카 일원을 포함하는 NATO 국가들 또한 동맹을 선언하였다. 6주의 짧은 기간동안 오직 스위스, 스웨덴 그리고 에이레만이 중립국가임을 주장하고 있었다.

Citadel이 작동되기 시작한 지 2주일 후, 재난신호와 더불어 지구궤도상의 인공위성 대부분이 하늘에서 사라져 버렸다. 군사적 혼란 속에서 미•소 양진영은 각각 그들의 핵무기의 90%를 쏘아 올렸다. 파괴는 무서웠지만 일부의 문명은 살아 남았고, 그중의 일부는 교전을 하는 우둔함도 보여 주

었다.

미국과 소련이 서로 상대방을 전멸시키려고 한 날. 미국의 군사 기술자는 남서쪽의 사막 마른 강 위의 이동용 다리근처에서 잔류생존자들과 계속 일하고 있었다. 그들의 위치 바로 아래에는 새로 건설된 연방정부형무소가 자리하고 있었다. 핵공격이 시작되고 얼마지나 기술자들은 피난처를 찾았으며, 연방정부를 대신하여 죄수들을 황량한 사막으로 내쫓았다.

몇 주일 후, 근처의 생존자들은 새로운 사회를 건설하는데 도움을 받기 위해 그들에게 합류하기를 청하였다. 처음에는 서로에 대한 불신감으로 아주 어려웠으나 시간이 지남에 따라 서로를 신뢰하게 되었다. 이 거주지-Ranger Center-는 가장 강력한 전초기지가 된다. Ranger Center는 한때 "올바른 사람"이었음을 재인식하고, 계속 공격적인 죄수들의 집단을 물리치기에 충분한 힘을 가지게 되었다.

Ranger Center의 사람들은 처음에는 그들이 핵폭발에서 살아남은 유일한 집단인줄 알았으나, 곧 사막의 저쪽에 다른 단체가 있음을 깨닫게 되었다. 그리고 다른 생존자들 또한 평화 속에서 살도록 도와야 한다는 것을 느꼈다.

II. 게임의 목표와 시작

당신의 Party (유명한 Desert Ranger들)는 사막에서의 일련의 소동을 조사하도록 임명 받았다. 몇 가지의 전략적 만남 이후 Highpool, Agricultural Center 그리고 Rail Nomad's Camp에서 단서를 찾기로 결정하였다. 모든 것은 Ranger Center의 서쪽에 위치하고 있다.

우선 떠나기 전에 해야 할 일은 커맨드 요약 카드를 신중히 읽어야 된다. 이것은 웨스트랜드를 어떻게 움직일지를 가르쳐 주며 키보드 명령의 요점을 포함하고 있다. 일단 게임을 로드해 보자. 그러면 Ranger Center에서 Party가 기다리고 있는 것을 발견할 것이다.

자 출발!

Party : Party는 최고 7명의 캐릭터를 가질 수 있고 그중 4명은 만들 수가 있다. 이 4명을 플레이어 캐릭터(PCs)라고, 다른 3명을 논플레이어 캐릭터(NPCs)라고 한다.

모험하는 동안 NPCs를 당신의 Party에 가담시킬 수 있으나 만약 당신이 4개의 슬롯 모두를 PCs로 채우지 않는다면 그것은 NPCs로 채울 수 있다.

4명으로 이루어진 Party가 당신의 명령을 기다린다 - Hell Razor, Angela Deth, Thrasher, Snake Vargas. 이들은 균형이 잘 잡힌 Party로서 게임

중에 그 능력을 볼 수 있으며 효과적으로 만들 수가 있다. 만약 캐릭터를 만들길 원한다면, Ranger Center로 들어가라. 새로운 캐릭터를 만들기 위해선 1-2명이 캐릭터를 지워야 할 것이다. 1-4를 누르면 현존하는 대원의 특성이 나온다. 모험중 어느 때라도 스페이스바를 누르면 대원의 리스트를 볼 수 있다.

III. 캐릭터 만들기

1) Ranger Center로 들어간다.
2) 4명의 PCs가 이미 존재한다면 지운다(D키 사용).
3) 캐릭터를 만든다(C키 사용).
4) 캐릭터의 이름을 결정한다(13자까지 가능).
5) 성별을 고른다(M:남자, F:여자)
6) 국가를 고른다.
7) 캐릭터가 지닐 기술(Skill)을 정해준다.
8) 캐릭터의 최종 선택으로 Yes/No를 선택한다.
9) 게임을 시작한다.

IV. 캐릭터 특성

캐릭터의 특징 -개인적 상태, 물건, 기술- 을 보기 위해서는 그 대원의 번호를 눌러준다.

1. 개인적 요소 및 상태(ATTRLBUTES AND PERSONAL STATLSTLCS)

- Strength (ST:체력) : 적과 싸우거나 물건(Item)을 들어 올리는 등 물리적인 임무에 중요.
- Intelligence (IQ:지능) : 캐릭터가 배울 수 있는 기술의 수를 결정하기 때문에 게임중 가장 중요한 특성이다.
- Luck (LK:행운) : 적과 싸우는데 행운마저 있다면 얼마나 좋겠는가. 욕박전에서도 높은 이점이 될 것이다.
- Speed (SP:속도) : 위험한 상황에서 탈출하는 것을 돕는다.
- Agillty (AGL:민첩성) : 높은 민첩성은 아슬아슬한 공격을 피하는데 요긴. 점프기능도 가능.
- Dexterity (Dex:솜씨) : 훌륭한 이동(잠긴 문을 열거나 무기를 조준

하는 것 등)을 마스터하기 위한 능력.

- Charisma (CHR:카리스마) : 하찮은 특징같으나 당신이 정직한가를 다른 사람에게 납득시키는 것과 NPCs를 당신의 Party에 가담시킬 때 영향을 끼친다.
- Skill Point (SKP) : 처음 캐릭터를 만들 때 이 값은 IQ와 같다.
- Rank (진급) : 경험점수를 성취하면 진급이 가능하다. 진급을 하면 최고 상태(MAXCON)가 2점 올라간다.
- Maximum Constitution (MAXCON) : 이것이 높으면 죽기 전에 오래 공격할 수 있다.
- $: 캐릭터가 가지고 있는 돈
- Sex : 성별은 오직 목욕탕, 화장실에 갈 때만 영향을 준다.
- Nationality : 국적은 미국, 소련, 멕시코, 인도, 중국 중에서 선택.
- Pool, Div Cash : Pool은 Party의 돈을 한 캐릭터에서 모두 주고, Div Cash는 모든 캐릭터에게 공평하게 나누어 준다.

2. 물건 (ITEM)

캐릭터가 가진 물건들의 리스트이다. 30개의 물건을 가지고 다닐 수 있는데 그것은 좀 더 강력한 물건의 중요한 부분일 수도 있으므로 함부로 버려서는 안된다. 많은 물건들을 상점에 팔아 돈으로 만들 수 있다.

< 물건을 집어들 때의 주의점 >

일단 어떤 물건을 집어들면 그것을 가지거나 버릴 수 있는데 만약 그것을 버린다면 사라져 다시는 나타나지 않을 것이다. 또 더이상 물건을 가지길 원하지 않는다면 그 장소를 떠날 수 있다. 존재하는 물건들중 사용하기를 원하는 물건의 번호를 누르면 아래의 선택들이 나타난다.

- Reload : 탄창 (ammo clip)을 선택하였을 때 (선택시 현재 장비와 맞아야 한다) 탄창을 바꾸어 끼운다.
- Unjamed : 움직이지 않게된 무기(jammed)를 선택하였을 때 그것을 고친다. 만약 성공한다면 원래 있던 탄창을 잃게 되고, 탄창이 없는 무기를 가지게 된다. 재장전하는 것을 꼭 기억하라!

- Drop : 리스트에서 물건을 영원히 잃어 버린다. 이 명령은 물건을 가득 가지고 있는 어떤 물건을 가지길 원할 때, 부서진 물건을 버릴 때 사용가능. 그러나 그 물건들도 팔거나 고칠 수 있다는 점을 명심하도록.
- Trade : 물건을 다른 캐릭터에게 전해준다. NPCs는 그들의 소유물이라는 마음을 갖고 언제나 그들의 물건을 주지 않을 것이다.
- Unequip : 한번에 한가지 형태의 무기와 방어복 만을 장비할 수 있다. 물건을 장비하면 그것을 사용할 준비가 된 것이다.

  장비한 무기의 이름은 화면상의 WEAPON(무기)이라고 쓰인 아래에 나온다. 방어복이 장비되었다면 방어등급(AC:Armor Class)은 변화를 받는다.

3. 기술 (SKILL)

기술과 기술등급을 보여준다. 소유한 기술들은 당신의 성공에 큰 영향을 미친다. 많은 종류의 기술은 약간씩 다른 종류의 기술을 가진다. 한 캐릭터가 Demolition, Brawling과 Climbing에 우수한 반면 다른 캐릭터가 Gambling, Lockpicking 그리고 Forgery에 우수할 수 있다. Medical Skill(의학기술)은 한명 이상의 캐릭터가 있어야만 지닐 수 있는 기술이다.

- LVL : 기술의 레벨이다. 원하는 대로 어떤 기술에도 점수를 할당할 수 있으며 경험에 따라 레벨을 높일 수 있다.

  <주의> 캐릭터를 만들 때 또는 도서관을 방문했을 때의 가능한 총 기술점수를 화면 위에서 알아 볼 수 있다. 기술을 선택하기 위해 기술에 해당하는 번호를 입력한다.
- IQ : 기술을 가지고 사용하기 위해서는 최소한의 IQ가 있어야 한다.
- PTS : 기술을 성취하기 위해서는 얼마나 많은 기술점수가 필요한지를 나타내준다. 시작시에는 한번 이상의 기술 선택을 할 수 있다 - 이것은 그 기술에 좀 더 적응을 잘 할 수 있게 배려한 것이다.

  캐릭터를 만들 때는 기술점수에 인색하지 말라. 좀 더 많은 기술점수를 성취할 기회는 긴급할 때이다. 기술을 배울 수 있는 곳은 Ranger Center 외에도 여러 곳이 있다. 하지만 Ranger Center에서 기술을 선택할 때에는 한번의 기회밖에 없다.

뒤의 <표>는 각각의 기술들을 최소로 필요한 IQ와 함께 설명하고 있다. 기술 이름 뒤의 괄호안 숫자는 그 기술의 첫번째 레벨에 필요한 점수이다. 각각의 다음 레벨에는 기술 점수가 2배로 된다.

V. 캐릭터 로스터

스페이스 바를 누르면 나타나는 캐릭터 로스터(roster: 명단표)에 다음과 같은 용어가 있다.

- Armor Class (AC) : 캐릭터가 무기, 물리적 공격 그리고 다른 형태의 피해에 저항하는 방어등급이다. 높을수록 좋다.
- Ammunition (AMM) : 장비한 무기에 장전된 탄알의 수이다. 이것이 0이 되면 다시 장전해야 한다. Relord시 전부에서 한 라운드가 소요되므로 전부가 끝나면 다시 장전해 놓는 것이 좋다.
- Maximum Constitution (MAX) : 최고 건강점수를 의미. MAXCON과 같다. 만약 이것이 빛나면 캐릭터는 생명이 위험한 병에 걸린 것이다. 이 병은 시간이 지날수록 회복되지 않는다. 가능한 빨리 의학적인 도움을 주어야 한다.
- Constitution (CON) : 캐릭터의 현재 상태를 보여준다. 이것과 MAX값과 비교해서 캐릭터의 현재 건강을 결정하라. MAX값에 가까울수록 캐릭터의 건강은 양호한 것이다. CON값이 1이하로 떨어지면 캐릭터는 의식불명(Unconscious)이 되고, 중상(Serious)이 되면 CON은 계속 떨어져서 캐릭터가 의학적인 도움을 받지 않는다면 죽는다.
- Weapon : 캐릭터가 현재 장비한 무기를 나타낸다. FIST는 캐릭터가 무장하지 않았다는 뜻이다.

VI. 커맨드 설명

전부에는 Hand-to-Hand COMBAT와 Missile Weapon COMBAT가 있다. 전자는 큰 피해는 주고 받지 못하지만 죽을 위험이 있다. Ranger에게는 유리하며, 14feet이내에서만 가능하다. 후자는 발사무기나 총류탄 또는 지역에 효과가 있는 수류탄, TNT등의 무기를 쓰게 된다.

또 Assault rifle이나 Submachinegun같은 자동발사능력이 있는 무기는 발사시 Single, Burst, Autofire 중 하나를 지정해야 한다. Single은 한발씩, Burst는 한번에 3발씩, Autofire는 한번에 한개의 탄창을 모두 발사한다. Autofire가 가장 피해를 많이 주고 명중률이 높지만 탄알의 수에 유의해야 한다(커맨드 요약 참조).

VII. 무기들 (WEAPONS LIST)

Missile Weapon에는 사정거리에 따른 3가지 종류가 있다. 적합한 거리에 따른 적합한 무기의 선택에 주의하라.

1. LONG RANGE WEAPONS (긴거리에 사용되는 무기)

- AK - 97 Assaut Rifle : 7.62㎜ 총알을 사용하며 30발들이 Clip (탄창)을 사용한다. 보통장소에서는 아주 훌륭한 무기.
- M1989AI NATO Assault Rifle : M16AI 소총의 사촌격. AK 시리즈 처럼 7.62㎜ 총알을 사용.
- M19 Rifle : Single-shot 무기로서 8발들이 7.62㎜ 탄창을 사용한다. 이것은 한번에 한발씩 쏠 수 있지만 Pistol보다 훨씬 긴 사정거리를 가진다.
- M17 Carbine : 가볍고 총신이 짧은 M19소총의 일종. 10발들이 7,62㎜ 탄창을 사용하며 M19보다는 발사속도가 빠르지만, 총신이 짧아 최대 사정거리에서의 명중률은 정확하지 않다.
- LAW Rocket : LAW rocket은 작고, 장갑 파괴폭탄 로켓트를 가진 발사관이다.

2. MEDIUM RANGE WEAPONS (중간거리에 사용되는 무기)

- MAC 17 SMG : 간편한 기관단총으로 1990년대초 개발. 30발들이 45 Caliber 탄창을 사용하며, 대인접근용.
- UZI 27 SMG : 40발들이 9㎜ 탄창 사용. 대테러리스트 용으로 만들어졌고 mutant bilcer나 Religious fanatics에게 아주 효과.

3. SHORT RANGE WEAPONS (짧은 거리에 사용되는 무기)

- 1911AI 45 Pistol : 8발들이 45탄창 사용. 시작시에 기본적으로 갖는 무기중의 하나.
- VP91Z 9mm Pistol : 시작시에 기본적으로 갖는 무기 중의 하나. 18발들이 9mm 탄창 사용.
- Grehades : 작고 손으로 던지는 화약 장비로 어떤 지역에 있는 모든 적에게 일시에 피해를 입히는 데 좋다.

IQ의 종류	기 술	
IQ3	Brawling(1)	기술점수가 높으면 육박전에서 라운드당 좀 더 많은 공격을 하게 된다.
	Climb(1)	담장을 오르거나, 수직에 가까운 절벽을 오를 수 있는 능력을 준다.
	Clip Pistol(1)	첫무기인 M1911A1 45 Caliber나 VP91Z 9mm 자동 클립 피스톨(automatic clip pistol)을 사용하기 위해 반드시 가져야 하는 기술. 이 기술없이는 무기를 정확히 사용하거나 고장났을 때 고칠 수 없다.
	Knife Fighting(1)	칼로 싸울 때 좋다.
	Pugilism(1)	가장 오래된 전투 형태중 하나로 어떻게 주먹을 써서 적을 쓰러뜨리는지 가르쳐준다. 육박전에서 맨손으로 싸울 때 간편하다.
	Rifle(1)	M19 Rifle를 샀을 때부터 갖는 훌륭한 기본 기술이다. 이 rifle을 정확히 쏠 수 없을 때, 이 기술을 선택하지 않았다면 틀림없이 후회할 것이다.
	Swim(1)	수영을 할 수 있는 능력을 준다.
IQ6	Knife Throwing(1)	전투가 치열해지고, 총알을 모두 사용했을 때 마지막으로 칼을 던질 필

	Perception(1)	요를 느낄 것이다. 캐릭터가 물건과 중요한 정보를 발견하는 것을 도와준다.
IQ9	Assault Rifle(1) AT Weapon(1) SMG(1)	AK-97이나 M1989AI 돌격용 Rifle을 사용할 때 장전하고, 발사하고, 빠르게 unjam하는 것을 도와준다. LAW 로켓트 같은 대전차 무기를 알고, 사용하는 것을 도와준다. 만난 적이 교관이 말해준 것보다 강력할 경우에 좋다. 캐릭터가 Uzi나 Mac17같은 기본적인 기관단총을 조종하는 것을 돕는다.
IQ10	Acrobat(1) Gamble(1) Pick lock(1) Silent Movement(1)	위험한 상황에서 빨리 빠져 나올 수 있게 한다. 도박장에서 만들어진 기술로서, 1마일 밖에서도 부정직한 게임을 탐지할 수 있게 한다. 잠긴 문을 열고 들어갈 수 있게 한다. 경비원이 지키는 곳을 안들키고 지나갈 수 있게 한다. 적이 당신을 포착하기 힘들게 한다.
IQ11	Confidence(1)	이미 호감적인 사람(CHR이 높은 사람)이 훌륭한 Confidence(신용)를 가지면 어떤 사람의 비밀을 쉽게 말하게 할 수 있다. 의심 많은 사람에게서 정보를 얻을 때 부분적으로 쓸모 있다.
IQ12	Sleight of Hand(1)	훔치는 기술로서, 손을 이용하여 합정을 연기할 수 있게 한다. 만난 사람을 깜짝 놀라게 할 필요가 있을 때 필요하다.

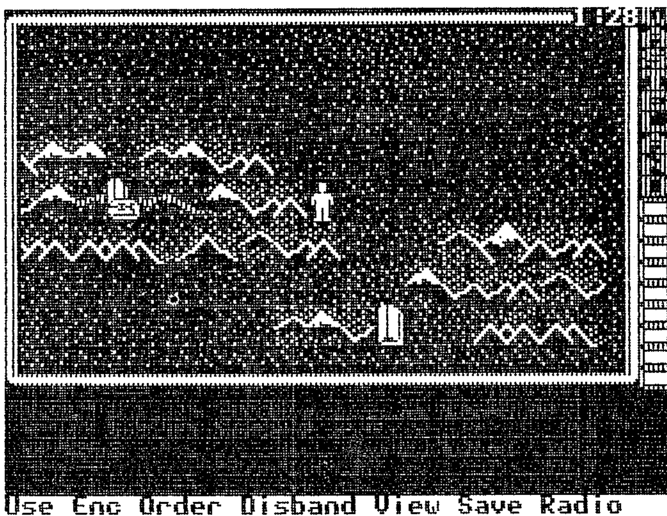
IQ13	Demolition(1) Forgery(1)	스스로 다치지 않고 사용할 수 있는 폭발물질의 양을 가르쳐 준다. 위조문서를 인식하거나 만드는 것을 도와준다. 언젠가는 이 기술이 불침번 경비원들이 지나갈 때 비밀통과증을 모으는 것에 필요.
IQ14	Alarm Disarm(1) Bureaucracy(1)	경보기를 인식하고 해체하는 것을 훈련시킨다. 만약 당신이 들키지 않고 어떤 장소에 들어갈 때 유용한 기술이다. 대부분의 일반인들이 폭탄과 함께 죽었다. 지나칠 정도로 세심한 폭발자들만이 살아 남았다. 이것은 원하는 대로 폭발물을 사용할 수 있다.
IQ15	Bomb Disarm(2) Medic(2) Safecrack(2)	대부분의 폭탄장치를 해체하도록 한다. 이 중요한 기술은 다친 동료를 안정시키고 회복시키게 한다. 이 기술의 경험있는 숙달자는 피해없이 안전상자를 열 수 있다.
IQ16	Cryptology(2)	메시지를 암호화하거나 암호를 풀 수 있는 능력을 준다. 어떤 패스워드(Password)가 사용되는지 결정할 때 도와준다.
IQ17	Metallurgy(2)	탐지, 인식 그리고 기본적인 일부 장비들을 사용하는 능력을 증가시켜 준다.

VIII. 상처와 죽음 앞에서

캐릭터가 심한 부상을 입었는데 빨리 의학적으로 도움을· 주지 못한다면 그는 죽고 만다.

만약 캐릭터가 가벼운 상처를 입었다면 오직 약간의 constitution만이 깎여 나간다. 그러나 심한 상처(seriously-wound)를 입은 캐릭터는 의학적 문제에 있어서 아주 다른 레벨이다. 의사의 도움이 없다면 critical, mortal, comatose를 거쳐 죽게 될 것이다. 이 때 다른 캐릭터 중에서 의학 기술을 가진 캐릭터가 상처를 입은 캐릭터를 안정시켜서 의식불명 상태까지 향상시킬 수 있다. 이렇게까지 되면 시간이 지나면서 회복된다.

만약 상처를 입은 캐릭터가 죽는 불행한 사태가 발생했다면 Disband 명령으로 떼어 낼 수 있다.



IX. 장소들 (SPECIAL PLACES)

남쪽의 Ranger Center 에서 북쪽의 그랜드 캐년까지 확장지역을 커버하자.

1. LITTLE OLD QUARTZ (리틀 올드 쿼츠)

Quartz는 핵공격으로부터 큰 피해를 겪은 작은 마을이지만 아직도 남아 있다. 비록 거대한 군사 목표 근처에 위치하고 있지만 이 작은 사회는 지진의 영향을 받았고 낮은 레벨의 방사능 낙진 피해를 받았다. 하지만 짧은 시간이 지나고 곧 회복되었고, 현재 단하나의 문제는 산적들이다.

2. XEN PHOBLC NEEDLES (젠 포빅 니들스)

Needles는 Quartz보다 크다. 핵공격 후 댐이 명중해서 홍수가 났을 때도 무사했던 곳. 산적으로 부터 자신을 보호할 수 있을만큼 큰 이곳의 주민들은 나그네를 좋아하지는 않지만 Desert Ranger들은 환영!

3. LOVELY VEGAS (사랑스런 베가스)

다시말해 Las Vegas를 말한다.
아무도 어떻게 소련 미사일이 이곳을 빗나가게 했는지 확인하지 못했다. 그러나 일부의 소련장군들이 공격 후에 파괴하려 하고 있다는 국제적인 소문만 무성.
Vegas는 아직도 도박장의 문을 열고 영업을 하고 있다.
사막은 핵폭발 이전에도 무서운 곳이었다. 물의 결핍, 뜨거운 열기 그리고 여행자를 녹일만한 방사능 지역들. 이제는 경험있는 안내자 없이 사막을 여행하는 것은 명백한 자살행위라고 한다.

X. 커맨드 요약 카드

1. 시작

부트디스크(DISK1)를 넣고 컴퓨터를 켠다.
타이틀 화면이 나오고 아래에 메뉴가 나온다(Utility와 start). 이 중에서 ←, →을 움직여서 하나를 선택한다.

<유틸리티 사용법>

게임을 처음할 때 타이틀 화면에서 유틸리티를 선택 Scenario를 만들어야 한다. Preboot가 있는 경우는 Side 1만을 유틸리티 카피 옵션으로 복사하고, 나머지(Side 2, 3, 4)는 모두 일반 카피 프로그램으로 복사하면 된다.
Preboot가 없는 경우는 Side 1, 2, 3, 4를 모두 유틸리티의 카피 옵션을 사용해서 만들어야 한다. 그 후 부트를 한 뒤 컴퓨터가 요구하는대로 Side 1-4를 넣어주면 된다(이 때 Scenario disk 사용).

2. 디스크 드라이브가 2대인 경우

디스크를 넣어달라는 요구를 받았을 때, 2번 디스크 드라이버를 사용하고 싶다면 디스크를 2번 디스크 드라이버에 넣고 2를 눌러 주면 된다.
또 디스크 드라이버 I/O 카드가 있는 슬롯을 바꿔주려면 CTRL-S를 눌러서 바꿔준다.

3. UTILITY MENU (유틸리티 메뉴)

- C (Copy) : 디스크를 카피한다 (Scenario disk에는 프로텍터를 붙이지 마시오.).
- R (Restart) : Ranger Center 근처에서 자동적으로 다시 시작한다.
- P (Print) : 캐릭터의 모든 상태를 프린터로 출력한다.
- S (Start) : 게임을 시작한다.

4. TIME AND DISTANCE (시간과 거리)

거대한 사막지도와 다양한 도시지도가 있고, 건물 지도 또는 지하 세계 지도가 있다.

전투에서는 당신이 있는 지도상의 거리에 따라 보여지지만 이것은 전술적인 거리이므로 전투에서만 적용된다.

시간의 경과도 지도의 다른 배율로 인해 다르다. 한번 움직일 때마다 흐르는 시간이 사막과 건물 안에서 서로 다르다.

5. 이동명령

- I : 위로 이동
- J : 왼쪽으로 이동
- K : 아래로 이동
- L : 오른쪽으로 이동
- 스페이스바 : Party 멤버의 리스트 화면을 보여준다.

6. RANGER CENTER 내의 명령

- C (Creat) : 캐릭터를 새로 만든다.
- D (Delete) : 캐릭터를 없앤다.
- S (Start) : Ranger Center 밖으로 나가서 게임을 시작한다.

7. 비전투 명령

- Use : 기술(Skill), 물건(Item), 특성(Attribute) 중의 하나를 사용
- Enc (Encounter) : 전투명령을 불러낸다.
- Order : 대원의 순서를 바꾼다.

- Disband : Party를 2개이상으로 나눈다.
- View : Disband 한 2개 이상의 그룹으로 화면을 바꾼다.
- Save : 게임을 세이브한다.
- Radio : Ranger Center와 무전연락하여 충분한 경험이 있으면 진급한다.
- Shift-번호 : 특정 캐릭터의 USE명령을 호출한다.
- CTRL-S : Party 중 첫 대원기술 리스트의 첫번재 기술을 사용한다.
- CTRL-R : 캐릭터의 기술리스트 순서를 바꾼다.

8. 전투 명령(COMBAT COMMAND)

- Run : Party나 개인이 한칸 도망간다.
- Use : 기술, 물건 또는 특성을 사용한다.
- Hire : NPCs를 Party에 가담시키는 것을 시도한다.
- Evade : 공격을 피한다.
- Attack : 적을 공격한다.
- Weapon : 무기를 바꾼다.
- Load/Unjam : 무기를 고치거나 총알을 장전한다.
- CTRL-A : 공격할 적의 그룹 리스트를 보여준다.

전투 메시지의 속도를 증가시키려면 CTRL-K를, 느리게 하려면 CTRL-J를 눌러라.

THE MOVIE MONSTER GAME



I. 제 1 막 (TAKE ONE!)

해설자 : 동경은 새벽잠에 빠져있고, 시민들은 그의 접근을 모르고 있다. 지구의 선사시대부터 오랫동안 잠자던 동물이 한가지 목적을 갖고 움직이고 있다. 해저의 원자폭발로 그가 되살아난지 이틀이 지났으며, 그는 오직 한방향을 향해 바다를 가로지르고 있다. 마침내 도시가 보이고 그는 더욱 속도를 빨리했다. 지금까지는 그에게 이름이 없었으나 오늘 이후부터는 다음과 같은 이름으로 영원히 기억될...

"컷!...... 세트에서는 조용히 해!"

"오케이. 잘들어!...... 헤이, 고질라!...... 이건 괴물영화지 코메디가 아니라구, 알겠어? 너는 대도시의 거리를 짓밟으며 불을 뿜는 빌딩만한 괴물이야. 너는 굉장히 화가 나서 빌딩들을 부수고, 탱크를 납작하게 만들고, 손에 닿는 사람들은 모조리 먹어버리는 거야! 이봐. 너는 괴물이야. 너는 고질라 껍질속에 들어있지만 진짜처럼 느껴보라구."

"이제 이 장면을 찍자구..... "

"...너는 거대한 다리를 털면서 태평양에서 솟아오른다. 한마리 배고픈 파충류로서, 움직이기 시작한다. 그리고 멀리 있는 도시를 본다. 발목에 부딪히는 작은 배들과 눈앞에 거슬리는 조무라기 비행기들을 해치우면서 물을 가르고 나아간다. 해안에 도착하자, 건물들을 쓸어버리고 출동한 군대도 짓밟는다. 동경이 위험하다."

"다음에는 대서양을 건너 유럽을 향해 파리와 같이 유명한 도시들 중의 하나를 찾아간다. 저기 해안경비대가 보인다! 피라미 다루듯이 해치워 버린다..."

"헤이, 너는 지금까지는 괴물역을 잘했어. 그렇지만 고질라는 이제 시작일 뿐이다. 많은 괴물 영화들중의 하나야. 너는 거대한 머랭그 괴물이나 무서운 타란튤라 거미도 될 수가 있어. 거대한 벌 스펙트라의 날개를 달고, 엠파이어 스테이트 빌딩을 공격할 수도 있고, 늪 속에서 튀어나오는 점액 괴물도 될 수 있어. 로보트의 왕자이며, 정말로 강력한 괴물인 메키트론까지도 될 수 있는 거야. 보라구, 가능성은 끝이 없어. 장담하지만, 넌 괴물로 성공할 소질이 있어. 이제, 다시 촬영으로 돌아가세... 모두 제자리에!!"

"쉿, 여기 주인공들은 사람도 죽일 수가 있어....."

II. 시 작 (ROLL 'EM!)

조이스틱을 사용하려면, 미리 접속해 둔다. 키보드를 쓰려면 각각의 조이스틱 사용명령 뒤 괄호 속에 표시된 명령세트에 따르도록 한다.

디스크 앞면을 부팅시킨다. 몇 초 뒤에 타이틀 화면과 무대 커튼이 나온다.

디스크 뒷면을 사용할 때는 바꾸어 넣으라는 지시가 화면에 나온다.

III. 촬영개시! (ACTION!)

프로그램의 로딩이 끝나면, 게임에서 선택할 수 있는 괴물, 배경, 각본들을 보여준다. 시작 전에 조이스틱(또는 키보드)을 사용해 어떤 옵션도 변경시킬 수 있다.

당신이 만드는 괴물영화에서 활약할 괴물을 6개중에서 선택할 수 있다. 배경도 6개의 유명한 도시중에서 선택할 수 있다. 게임의 줄거리까지 선택할 수 있어서, 모든 것이 당신의 선택에 달려있다.

화면에서 탈출(ESCAPE) 각본을 선택하면, 당신이 도시에서 탈출을 시도하는 스릴이 넘치는 추적 게임이 된다. 식사(LUNCH)는 반대의 방식으로 진행된다(보통 음식으로는 괴물의 식욕을 만족시킬 수 없다.).

- 옵션의 종류를 변경시키려면 조이스틱을 좌•우(키보드에서는 J, K 또는 ←, →)로 움직인다. 선택된 종류의 이름이 노란색으로 바뀐다. 그 명칭은 각각 "Starring" "Location" "Action"이다.
- 한 종류 내에서 내용을 변경시키려면 조이스틱을 앞•뒤(I, M 또는 ↑, ↓)로 움직인다. 조이스틱(또는 해당 키)을 그대로 두고 있으면 그 옵션의 모든 내용을 차례로 볼 수 있다. 6가지 괴물, 6개 배경, 5

개 각본 중에서 선택한다.

- 원하는 옵션이 선택되었으면 버튼(리턴 키)을 눌러 게임을 시작한다.

* 조이스틱에서 버튼을 누르는 것은 키보드에서는 항상 리턴 키를 누르는 것이 된다.

주연 (STARRING)	배경 (LOCATIONS)	각본 (ACTIONS)
GODZILLA	TOKYO	DESTROY LANDMARK
MR. MERINGUE	NEW YORK	ESCAPE
SPHECTRA	LONDON	LUNCH
THE GLOG	SAN FRANCISCO	SEARCH
TARANTUS	PARIS	BERSERK
MECHATRON	MOSCOW	

* 괴물의 선택에 따라 난이도 레벨이 정해진다. 어떤 괴물은 아주 강해서 더 쉽게 승리할 수 있다. 특성은 괴물도표를 참조하라.

IV. 게임진행 (GAME PLAY)

시작방법 :

- 조이스틱 (또는 키보드)으로 괴물, 배경, 각본을 선택한다.
- 버튼 (리턴 키)을 눌러 극장으로 들어가 특별 예고편을 본다. 예고편이 끝나면 게임이 자동적으로 시작되며, 언제든지 버튼(리턴 키)을 누르면 게임이 바로 시작된다.
- 조이스틱 (또는 키보드)으로 괴물을 조종하여 선택한 목표를 달성하도록 한다.
- 지구력 표시기(endurance indicator)가 다 내려가거나 괴물이 목표를 달성하면 게임이 끝난다.

V. 괴물의 동작과 조종법 (MONSTER MOVES & CONTROLS)

다섯가지 각본은 각각 다른 상황을 만들며, 목표를 달성하기 위해서는 모두 다른 전략과 방법선택이 필요하다. 승리하려면, 사람들이 당신을 "아

주 먼 곳"(사람들의 표현으로서, 괴물들의 저세상을 말한다)에 보내기 전에 목표를 달성해야 한다. 가능한한 소요시간이 짧을수록 좋다. 지구력이 다 떨어지면 괴물은 죽는다. 그러므로 메뉴 윈도우에 있는 지구력 표시기를 항상 주시해야 한다.

괴물의 역할을 하는 것은 결코 쉽지가 않다. 조이스틱이나 키보드로 조종하며, 직접 동작을 조종할 수도 있고 화면 아래쪽의 메뉴에서 다른 기능을 시킬 수도 있다.

- 움직이기를 원하는 방향으로 조이스틱을 움직인다(또는 키보드 사용).
- 버튼 (리턴 키)을 눌렀다 놓으면 언제나 아래쪽 메뉴에 표시되어 있는 현재 기능이 실행된다(예 : Breathe fire 불을 뿜는다.).
- 기능을 바꾸려면 버튼을 누른 채로 조이스틱을 앞 또는 뒤로 움직여 준다. 버튼을 놓으면 현재 화면에 표시되어 있는 기능이 실행된다. 선택된 기능을 바로 실행시키지는 않고 바꾸기만 하려면 스페이스 바를 눌러 기능들을 차례로 표시시킨다(키보드 사용시에는 스페이스 바로 기능들을 차례로 살펴보며 리턴을 눌러서 선택한다). 그 후부터는 버튼(리턴 키)을 누를 때마다 현재 표시된 기능이 실행되며, 다른 것을 선택해 줄 때까지 유효하다.
- 에너지가 고갈되면 괴물의 일부행동은 제한을 받는다. 선택된 기능이 청색으로 바뀌면 노란색으로 되돌아올 때까지 그 기능을 실행할 수 없다.

VI. 괴물들의 배경 (MONSTER BACKGROUND)

당신은 지금까지 많은 괴물영화를 보고, 많은 괴물잡기 게임을 즐겼을 것이다. 이제는 괴물이 되어보라. 선택을 주의깊게 해야한다. 각각을 모두 시험해 보고 자신에게 맞는 것을 고른다. 각 괴물은 독특한 특성이 있다. 체력(Strength)은 피해를 주는 정도, 강도(Toughness)는 피해를 견딜 수 있는 능력, 회복력(Recovery)은 괴물이 피해로부터 회복되는 속도이다(각자의 특성비교는 괴물도표를 참조하라.).

♣ Godzilla (고질라)

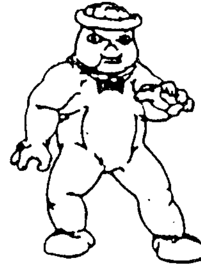
선사시대부터 일본근해에서 잠자다가 핵폭발로 깨어난 고질라는 30년전 화면위에서 동경을 떨게 하였다. 400피트 크기의 이 공룡은 16개 영화에 주연하면서 괴물 • 로보트 • 외계인 • 스파이들과 싸웠다. 엄청난 지구력의

한계까지 견디면서 항상 세계를 구하곤 하였다.



고질라의 특성은 단순한 전략에 적합하다. 체력은 위력적이며, 급하게 쓰지 않도록 한다. 당신의 강력한 발 아래에 도시가 날라간다. 방사능의 불을 내뿜어라! 하늘의 헬리콥터들을 박살내라! 고질라는 속도만큼은 이점이 되지 못한다. 그러나 무거운 것도 집어던지며, 무서운 소리를 낸다.

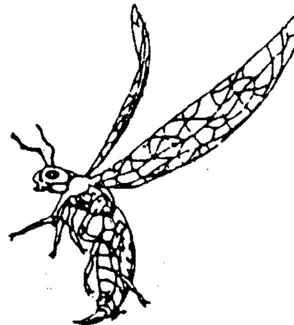
♣ Mr. Meringue (미스터 머랭그)



크기로 본다면 세계에서 제일 큰 머랭그 인간이다. 크림 덩어리같이 보이더라도 속지말라. 미스터 머랭그는 강한 힘을 가지고 있으며, 제왕과 같다. 그는 맛있는 크림 덩어리 같은 괴물이나, 아주 위험하다. 당신이 그 역할을 할 수 있다.

그는 느리지만 강하다. 고질라보다는 빠르지만, 공룡의 강도와 회복력에는 못미친다. 그의 비밀무기는 무엇인가? 그는 끈끈한 머랭그 덩이를 내뿜으며, 여기에 바로 맞으면 거의 모든 것이 쓰러진다. 그러나 그에게도 한가지 큰 약점이 있다. 물에 뜨는 것이다. 물속으로 걸어들어 갈 수는 있지만, 너무 깊히 들어가면 그는 떠다니게 되어버린다.

♣ Sphectra (스펙트라)



공포에 대해 말하자면, 사람들을 떨게하는 거대한 말벌처럼 무서운 것도 드물다. 그래서 스펙트라도 포함되어 있다. 당신이 스펙트라의 날개를 달고 에펠탑 위를 날면, 조그마한 인간들은 엄청난 공포에 빠질 것이다. 날개를 뻗어보라. 스펙트라는 모든 괴물들 중에서 가장 빠르지만 가장 약하기도 하다. 어떤 괴물

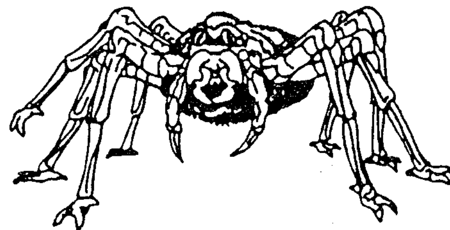
도 앞지를 수 있으나 물위에 내리면 빠져버린다. 사정거리내의 모든 것을 파괴할 수 있는 음파무기를 가지고 있지만, 피해에서 회복되는 속도가 늦다.

♣ The Glog (글로그)



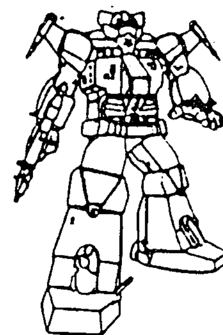
수십년간 시내를 떠돌던 가장 무서운 괴물로서, 강력한 글로그는 캘리포니아 사막에 버려진 방사능 폐기물 위에 산성비가 떨어져 탄생되었다. 이 점액덩어리는 강하며, 날이 갈수록 더욱 강해지고 있다. 많은 피해도 견딜 수 있고 고질라보다 더 빨리 회복되기 때문에 지구력은 최고이다. 보통정도의 속도와 체력만 가지고 있어서 글로그는 공격을 막아내고 건물들을 파괴하려면 그의 비밀 무기에 의존해야 한다. 그는 산으로 만들어져 있어서 그에게 닿는 것은 모두 녹아 버린다.

♣ Tarantus (타란투스)



이것은 무서운 다리를 가졌다. 걷는 속도가 아주 빨라서 거리를 빠른 속도로 내달릴 때에는 이것의 무서운 다리를 이겨낼 만한 것은 없다. 지상에서는 가장 빠른 괴물이며(더 빠른 것은 스펙트라 뿐이다.), 보통의 체력에도 불구하고 두 가지의 특수무기가 있어 큰 파괴력을 가지고 있다. 그는 거미줄을 뿜어서 걸리는 모든 것을 끌어들일 수 있고, 일시적으로 정신을 잃을 정도의 무서운 소리를 낸다.

♣ Mechatron (메카트론)



로보트의 왕이며, 금속의 덩어리이다. 큰 파괴력과 회전능력을 가진다. 그러나·너무 빨리 회전시키면 당신이 어지러워진다. 산같은 이 철제인간은 걸음을 조심해야 한다. 발로 차버리지 않아도, 그의 큰 발가락만으로도 큰 빌딩이 날아간다.

보통의 속도이며, 고질라와 같은 체력을 가지고 있어서 이들은 꼭같

은 공격력을 가진다. 레이저 무기를 가지고 있어서 적이 가까이 오기 전에 파괴할 수 있다. 약점도 있다. 이 로보트의 왕은 아주 강하지만(가장 강한 티타늄만 사용해서 만들어져 있다), 프로그래밍이 완성되기 전에 탈출했기 때문에 피해를 수리하지 못한다. 역시 물에 들어가지 못한다. 회로를 파괴하기 때문이다.

괴물도표 (Master Monster Chart)

	속도	체력	강도	회복력	
Godzilla	아주 느림	아주 강함	아주 높음	보통	불을 내뿜음,물속을 걸음, 무서운 소리.
Sphectra	아주 빠름	약함	약함	느림	음파무기. 나른다. (물에 내리면 빠짐)
Mr. Meringue	느림	강함	보통	느림	점액덩어리 뿜음. 물에 뜬다.
Mechatron	보통	아주 강함	아주 높음	없음	레이저무기 (물에 들어가 못함)
The Glog	보통	보통	높음	빠름	닿는 것을 녹임(산)
Tarantus	빠름	보통	보통	보통	거미줄을 뿜어 끌어들임. 무서운 소리

VII. 각 본 (ACTIONS)

- Destroy Landmark (지형지물 파괴) - 도시의 유명한 지형지물 하나를 파괴하는 것이 목표이다. 그 건물 옥상 위에 새로운 무선송신탑이 설치된 이후로 당신은 잠을 제대로 자지 못하였다. 송신탑도 파괴하고 그 빌딩도 함께 해치워버린다. 메뉴 윈도우에는 파괴할 건물과의 거리를 항상 표시해주는 거리 표시기(proximity indicator)가 있다. 가까워질수록 표시기의 사각형이 길어진다. 도시외곽에서 출발하여, 목표를 찾아 빌딩을 박살낸다. 그러면 괴물의 테마음악이 들릴 것이고, 이 때가 다시 도시를 떠날 때이다. 이제는 편하게 잠잘 수 있게 된 것이다.
- Escape (탈출) - 도시에서 탈출하는 것이 목표다. 그 조그마한 인간들

이 당신이 봄날에 파리를 해치우는 꿈을 꾸고 있는 사이에 당신을 잡아 버렸다. 당신은 사로잡힌 것이다. 그러나 이제 대탈출을 시도하고 있다. 도시 한가운데에서 이제 막 잡혔던 몸을 풀어내었다. 탈출하려면, 도시끝에서 화면밖으로 나가야 한다. 방향은 상관이 없으며, 빠를수록 좋다. 가장 안전한 것은 탱크들을 피하는 것이지만, 빌딩 몇 개와 몇 가지 방해물은 부셔야 할 것이다.

- Lunch (식사) - 마지막 식사를 한지도 몇 주가 지났으며, 괴물용 햄버거를 파는 가게도 문을 닫았다. 당신은 기아상태에 있으며, 도시에 들어가서 보이는 모든 것을 먹어치우는 것이 목표다. 죽기 전까지 가능한 한 많이 먹어야 한다(먹어가면서 공복상태 표시기(hunger indicator)를 주시해야 한다.). 물론 저세상에 가고 싶지 않으면 다시 탈출을 시도할 수 있다. 그리고 국가 방위군이 도착하면 주의하라. 정말 골치아픈 존재다.

  힌트 : 무엇이든지 먹을 때마다 표시기를 살펴보라. 어떤 것이 가장 많이 회복시켜주는지 곧 알 수 있을 것이다.

- Search (수색) - 나쁜 인간들이 당신의 아들을 납치해갔고, 당신은 그를 찾을 때까지 도시를 뒤집어 엎을 참이다. 도시에 들어가서 아들을 찾을 때까지 보이는 모든 것을 파괴하는 것이 목표다. 가끔 아들의 우는 소리를 들을 수 있다. 게임도중에 아들이 있는 곳과의 거리를 알려주는 표시기가 메뉴 윈도우 안에 수시로 나타난다. 그가 있는 빌딩을 찾으면 즉시 파괴한다. 두말할 필요없이, 나쁜 사람들이 다시는 납치같은 것을 생각하지도 못하게 해주어야 한다.

  힌트 : 당신이 소리를 지르면, 가끔 아들이 대답해오는 경우도 있다.

- Berserk (전멸) - 도시들은 정말 불쾌한 것들이며, 모든 도시를 파괴해버리는 것이 가장 좋을 듯하다. 도시에 들어가서 지구력이 다 되기 전에 가능한한 많이 파괴하는 것이 목표이다. 파괴한 모든 건물과 대상물체에 대해 점수가 주어진다. 살아서 도시를 빠져나가면 보너스가 주어진다.

* 자동차와 시민들(흰색 사람)은 당신을 공격하지 않는다. 그러나 포가 실린 지프차, 탱크, 배, 보병부대들은 가까이 있을 때는 공격한다.

VIII. 도 시 (CITIES)

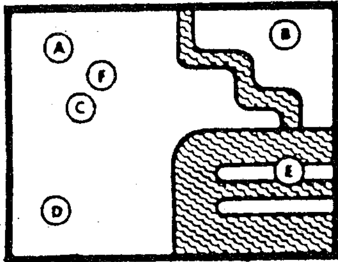
파괴할 도시를 선택하는 것은 큰 식당에서 메뉴를 읽는 것과 같다. 모든 것이 맛있어 보인다. 그러나 큰 타란투스나 거대한 머랭그 인간인 경우에는 선택도 간단한 일이 아니다. 괴물의 입맛을 만족시키려면 많은 먹을 거

리가 필요하다.

6개의 도시가 마련되어 있다. 각 도시는 나름대로의 "매력"과 독특한 함정이 있다. 지형지물의 위치는 지도를 참조하라.

♣ 동 경 (TOKYO)

일본의 수도로서, 세계에서 손꼽히는 도시이다. 바다에 접한 평야지대에 위치하여 인구집중과 제국의 중심지가 되었다. 동경은 검객들·장군들·큰 전쟁들과 심한 지진으로 가득찬 풍부하고 다양한 역사를 가지고 있다. 1923년의 대지진은 도시의 절반을 파괴하였다. 좋은 항구, 다양한 철도와 고속도로를 가진 오늘날의 동경은 일본의 경제·문화·산업 중심지이다. 혼슈우섬의 태평양 연안에 위치한 이 도시는 여행자들이 즐겨찾는 곳이며, 많은 박물관, 공연장, 사원들이 있다.



유명한 장소들 :

A 도리

B 야스다·가사이 빌딩(화재보험회사)

C 동경탑

D 조조지 사원

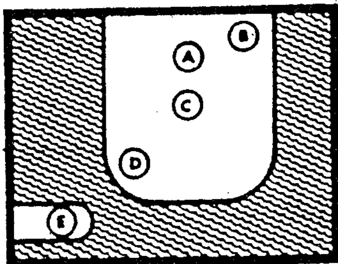
E 아사히 신문사 빌딩

F 식당 빌딩

♣ 뉴 욕 (NEW YORK)

미국 최대의 도시 뉴욕은 뉴욕주 남동쪽 허드슨강 어귀에 있다. 1524년에 세워져서, 17세기 초에는 모피상인들의 정착지가 되었다. 1624년에 피터·미뉴트가 원주민 알곤키아 인디언으로부터 24달러짜리 모포를 주고 맨하턴 섬을 샀으며, 뉴·암스텔담이라는 마을을 세웠다. 1664년에 영국이 점령한 후, 현재의 이름이 되었다. 오늘날 뉴욕은 미국의 상업중심지이다.

750마일이 넘는 해안선으로, 가장 크고 복잡한 항구도시이기도 하다. 뉴욕은 텔레비젼과 출판의 중심지이며, 많은 박물관, 대학, 공연장들이 있다.



유명한 장소들 :

A 플라자 호텔

B 에픽스 사

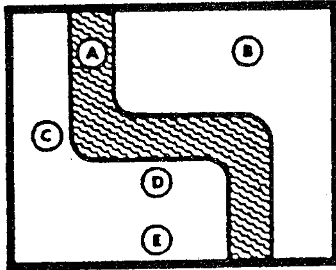
C 엠파이어 스테이트 빌딩

D 세계 무역 센터

E 자유의 여신상

♣ 런 던 (LONDON)

영국의 수도이며, 주요 세계 무역항이자 상업중심지이다. AD 43년의 로마침공에 의해 런디니움이란 도시로 세워졌으며, 현재의 런던은 세계에서 가장 큰 도시들중의 하나이다. 복잡한 항구도시이며, 상업, 금융, 산업의 중심이다. 이곳의 교육기관, 도서관, 박물관들은 중요한 문화•교육 중심지로도 만들어주고 있다. 북해에서 40마일거리의 테임즈 강변에 위치한 런던은 18세기까지 다리가 하나밖에 없었다. 그 뒤로 런던에는 많은 다리와 터널이 강을 가로질렀다. 그러나 도시의 유명한 것은 2층 버스, 택시와 짙은 런던 안개이다.

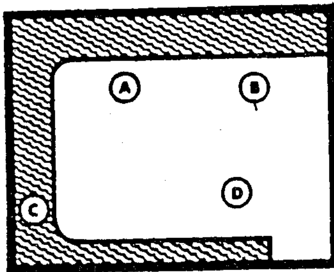


유명한 장소들 :

A 타워 교
B 왕립 해양대학
C 런던 탑
D 빅•벤 (시계탑)
E 에픽스 사

♣ 샌프란시스코 (SAN FRANCISCO)

미국 서해안에 위치한 샌프란시스코는 매년 수십만이 방문하는 문화, 금융, 무역의 중심지이다. 미국 최대 인구밀집지역중 하나의 중심지로서, 샌프란시스코만 입구에 위치한다. 1796년에 스페인 탐험대가 실수로 이 만을 발견하였다. 그들은 원래 목적지였던 몬테레이만을 지나버린 것도 모른 채 북쪽으로 항해한 것이었다. 7년 뒤에 식민지 주민들이 마을을 세웠고, 이것이 샌프란시스코가 되었다. 이 도시의 다양한 역사에는 캘리포니아 금광소동(골드러쉬), 1906년의 무서운 지진, 1960년대의 사회적 변동이 포함되어 있다. 관광객들은 피셔맨 부두에서부터 차이나타운까지 시내 모든 곳을 좋아하지만, 가장 유명한 것은 케이블카와 금문교(Golden Gate Bridgh)이다. 세계적으로 유명한 이 다리는 3500만 달러 이상을 들여서 1937년에 완성되었다.



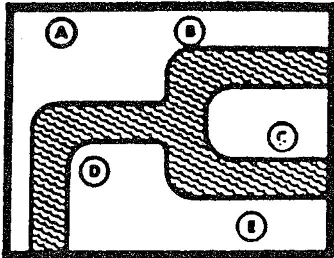
유명한 장소들 :

A 코이트 탑
B 트랜스아메리카 빌딩
C 금문교
D 에픽스 본사

♣ 파 리 (PARIS)

프랑스의 수도 파리는 세계에서 가장 크고 아름다운 도시들 중의 하나이

다. 세느 강 연안의 이상적인 위치 때문에 무역과 산업중심지로 성장하여, 마침내 왕국과 제국의 중심이 되었다. 현재의 파리는 낭만적이고 멋진 도시로서, 예술품과 건축물들로 유명하다. 문화와 학문의 세계 중심지로서 많은 관광객들이 그 멋진 경치와 매력적인 경험을 즐긴다. 도시 자체는 북부 프랑스 중심지의 평야지대의 약 40평방 마일에 걸쳐 있으며, 세계에서 7번째로 큰 도시이다.

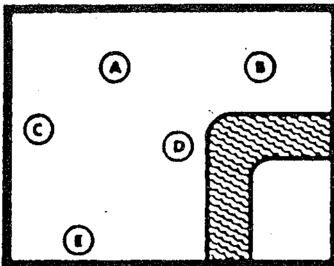


유명한 장소들 :

A 개선문
B 루브르 박물관
C 노틀담 사원
D 에펠 탑
E 에픽스 사

♣ 모스크바 (MOSCOW)

소련의 수도이자 최대도시이다. 800년 이상 되었으며 세계적인 문화중심지들 중의 하나이다. 유명한 볼쇼이 오페라•발레단이 있으며, 150개의 박물관과 전시장이 있다. 붉은 돌담으로 요새처럼 둘러싸인 크레믈린을 중심으로, 그 담안에는 궁전•사원들과 소련 정부가 위치한 건물들이 있다. 한때 크레믈린에는 러시아 황제가 살았으나, 그들의 통치는 1917년의 공산주의 혁명으로 끝이 났다. 현재의 모스크바는 정치•산업•상업의 주요 중심지이다.



유명한 장소들 :

A 백화점
B 에픽스 사
C 붉은 광장
D 포크로브스키 사원
E 크레믈린

IX. 점수 계산 (SCORING)

가장 짧은 시간내에 목표를 달성하는 것과 함께, 여러 가지 군 부대와 건물들을 파괴하면 점수가 주어진다.

X. 게임 계속 (CONTINUING PLAY)

게임도중에 처음부터 다시 시작하려면 CONTROL-RESET를 누른다.

프로그램은 메인•메뉴(선택화면)로 돌아가며, 선택을 변경시킨 후에 버튼(리턴 키)을 눌러 새로운 게임을 시작한다.



ECHELON



I. INTRODUCTION (소개)

ECHELON은 새로 발견된 태양계의 10번째 혹성 ISIS에 위치한 1급 비밀 군사기관의 암호명이다. ECHELON은 해적들에 의한 채광과 운반에 대한 공격을 막고자 하는 INTERNATIONAL SPACE FEDERATION(ISF : 국제 우주 협약)에 의해 결성되었다. 이 곳에는 아주 우수한 군인들만이 선발되어 배치된다. ISF의 우수한 조종사들은 21세기의 가장 발전된 우주선 C-104 LIGHT CRUISER 암호명 TOMAHAWK의 조작법을 훈련받게 된다. 이 C-104는 행성의 탐사와 전투에 알맞게 디자인된 정찰기이다. 이 우주선에는 가장 최근에 개발된 무기와 과학 기자재들을 싣고있다.

우수한 ISF비행사들은 C-104의 조종사가 되어 순찰 지구 106을 담당하게 된다. 당신은 단지 1대의 C-104를 가지고 이 지역을 정찰하며 매일 우주 해적의 본거지를 알아낼 수 있는 인공 구조물이나 단서를 찾아내는 조사 임무를 가지고 나간다. 당신의 임무를 성공적으로 마치려면 우수한 조종 실력과 인내 그리고 냉철한 사고가 요구된다.

이 매뉴얼을 주의깊게 읽고 당신의 새로운 우주선에 익숙해지도록 연습을 하라. 몇 개의 연습 코스를 거치고 나면 모든 조작과 우주선의 성능을 알아낼 수 있을 것이다. 당신은 당신의 능력에 따라 언제든지 적의 능력을 증가 또는 감소시킬 수 있다.

자! 이제 당신이 가장 좋아하는 의자에 앉아 21세기로 날아가 보자. 일생의 Simulation Adventure를 시작하자.

II. PRE-FLIGHT PREPARATIONS (비행전 준비)

1. SETTING UP (준비)

키보드 조작 카드를 가까이 놓아두어야 게임 진행이 쉽다. 조이스틱을 포트에 꽂아라. 가까운 곳에 Patrol Zone Map을 펴 놓아야 어디에 위치하고 있는지 쉽게 알수 있다. 처음에는 9개 지역만이 그려져 있다. 표의 나머지는 당신이 찾아서 그려 넣어라.

2. LOADING THE GAME

모니터와 컴퓨터를 켜고 ECHELON 디스켓을 넣으면 자동으로 로드된다.

3. AUTHORIZATION CHECK

게임이 시작되면 다음과 같이 대답하라. 당신의 이름을 적어 넣고 끝에 *ECH를 적어 넣어라. Initial Loading이 끝난 후에 디스켓 뒷면으로 게임을 하면 된다.

III. QUICK START

1. READ THIS FIRST!!!

당신이 만약 조심스럽다면 이번 단원은 읽지 않아도 된다. 이 단원은 급하게 서두르는 조종사들을 위해 특별히 디자인된 안내 코스이다. 당신이 안전하게 도킹 기지로부터 빠져 나올 연습이 충분히 안되었지만 시작까지 기다리지 못할 때 벗어나게 해 준다. 그 다음은 당신 손에 달렸다. 나는 당신이 제발 생각을 고쳐 한번이라도 이 매뉴얼을 자세히 읽어 보기를 권한다. 이 게임은 여러 형태와 플레이어에게 게임을 변화시키는데 최대한의 자유를 주도록.디자인되어 있다. 어떤 형태의 적이나 모험도 자유롭게 할 수 있다. 게임의 속도도 줄일 필요가 없고 적의 간섭도 없앨 수가 있다. 그러나 그런 모든 게임의 변화를 최대한 즐기며 게임을 하려면 이 매뉴얼을 자세히 읽는 것이 매우 중요하다.

2. CRASH COURSE

계기 : 뒷 부분을 살펴보면 모든 계기의 위치와 작용이 자세히 설명되어 있다.

Keyboard : 게임 시작시에 세팅되어 있다. 조이스틱을 사용하고자 한다면 Data link로 들어가서 선택하여야 한다.

C-104 Spacecraft : 이 우주선은 21세기의 가장 발전된 탐색과 전투 성능을 가진 우주선이다. 이 우주선의 모든 성능은 컴퓨터로 콘트롤되며 모니터에 표시된다. 반-중력 Hover시스팀은 우주선이 어떤 높이와 자세로도 있을 수 있도록 한다. 주 엔진은 몇 초안에 최고 속도를 낼 수 있으며 가장 최근에 개발된 무기들로 장착되어 있다.

Leaving the Base Station Docking Bay : 도킹 기지에서 나가려면 버튼을 누른 채 조이스틱을 앞으로 약 2초간 밀면 된다. 그리고 조이스틱을 건드리지 않고 버튼을 약 0.5초간 누르고 있으면 우주선이 정지한다.

기지에서 안전하게 나온 후 혹성의 표면을 향해서 천천히 하강하여야 한다. 만약 무슨 일이 일어나면 스페이스 바를 눌러 비상 정지를 한다.

Joystick Controls :

1. 스틱을 앞으로 밀면 피치가 내려간다.
2. 스틱을 뒤로 당기면 피치가 올라간다.
3. 스틱을 왼쪽으로 밀면 왼쪽으로 돈다.
4. 스틱을 오른쪽으로 밀면 오른쪽으로 돈다.
5. 버튼을 누른 채 스틱을 밀면 속도가 증가한다.
6. 버튼을 누른 채 스틱을 당기면 후진한다.
7. 스틱을 만지지 않은 채 버튼을 누르고 0.5초간 누르고 있으면 속도가 없어진다.

3. ADDITIONAL PRACTICE (보충훈련)

당신의 훈련을 위해 다음과 같은 몇 가지의 조언을 하겠다.

1. 당신의 무기를 연습하라. 그 표적은 Zone Map A2, B2에 있다.
2. 착륙하는 연습을 하는 장소는 C4에 있다.
3. B3, K7에 위치한 다리 밑으로 나는 연습을 한다. 이것은 남쪽에 있는 기지에 들어갈 때 필요하다.
4. AREA B4, A3에 있는 Tunnel같은 물체를 비행하며 통과하는 연습을 하라.
5. 당신의 RPV를 가동시켜 당신이 나는 모습을 지켜보아라. 이것은 당신의 비행기를 무선 조종하는 것과 같다.
6. 지도에서 반짝이지 않는 점으로 표시되는 물체 위에서 Teleport를 하라. 240여개가 넘는 물체가 있다.
7. DATA-LINK를 가동시켜 당신의 실력이 향상된 만큼 적의 능력을 당신이 만족하게끔 증가시켜라.
8. 해적의 기지를 찾도록 노력하라. 해적의 연속된 장애물을 헤쳐나가도록 하라(이것은 쉬운 일이 아니다. 많은 시간이 걸리기 때문에 세이브시켜 가며 당신의 쉬는 시간을 이용하여 게임을 풀어가도록 하라.)
9. 비행하면서 주위를 살피도록 노력하라. 해적의 본거지의 위치에 대한 실마리를 얻을 수 있는 건축물들이 많이 있다. 실마리를 발견하면 그것을 잊지않도록 적어 놓아라. 이것은 당신에게 많은 도움을 준다.

IV. PLAYING THE GAME (게임 하기)

1. MODES OF PLAY (게임의 형태)

Echelon은 미래의 우주선을 조정하는 게임으로 비행 시뮬레이션과 미지의 지역을 탐험하는 어드벤쳐적인 성질을 가지고 있다.

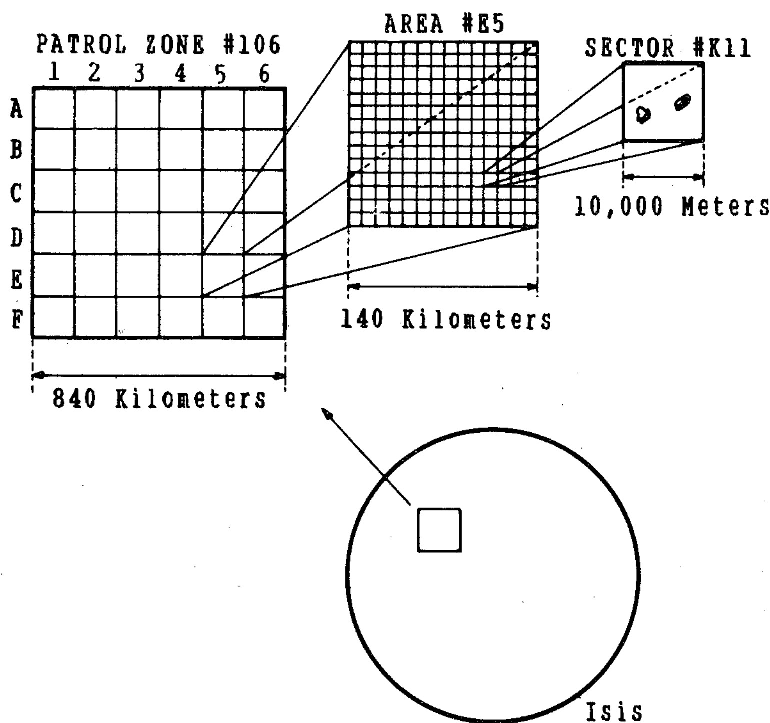
1. Flight Simulation (비행 시뮬레이션) : Echelon은 진정한 시뮬레이션으로 전투와 비행에 실제적인 데이타를 제공한다. 조정은 3차원 그래픽으로 실제적인 드릴을 제공하며 순찰 지역 어느 곳이든지 날거나 착륙할 수 있다. 당신이 계기를 완벽하게 이해한다면 더 많은 기쁨을 느낄 수 있다. 때때로 당신의 RPV를 이용하여 리모트 콘트롤할 때가 필요하다. 그리고 자동추적장치를 가동시켜야 될 때가 있다. 이것은 리모트 콘트롤과 비슷하다.

2. **ARCADE SYSTEM** (아케이드적인 요소) : 당신이 비행에 익숙해지면 당신은 적에 대항하고 싶어질 것이다. 적의 비행체는 모두 6가지로 방어 계수가 다르며 매우 강한 것도 있다. 강한 것은 당신의 기술로는 매우 힘들 수가 있다. 적을 무찌르면 컴퓨터는 당신에게 전투 점수를 보너스로 주며 5가지의 전투 연습 코스에서 전투 방법을 연구하라. 그외의 많은 경우가 당신의 전투능력을 높여준다.

3. **EXPLORATION MYSTERY AND ADVENTURE** (미지의 탐험) : 이 게임은 당신에게 모험적인 요소를 제공한다. 많은 미지의 지역이 당신을 기다리며 이 지역들을 탐험하며 당신은 해적들의 본거지를 찾아내야 한다. 이것은 시간이 조금 걸리며 당신에게 논리적인 탐구를 요구한다. 이러한 방식은 IBM 게임의 STARFLIGHT와 거의 같다.

2. YOUR PATROL ZONE (순찰 지역)

한 지역(Zone)은 840Km이며 36(6X6)개의 영역으로 구성되며 각 영역은 140Km이며 14X14의 196개의 섹터로 구성되어 있다. 그 자세한 구성은 아래와 같다.

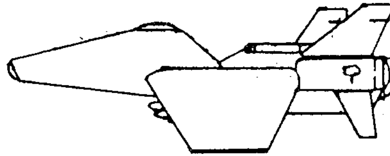


3. YOUR BASE STATION (당신의 기지)

당신의 기지는 모든 장비를 가지고 있으며 AREA B3, SECTOR G7의 고도 10000m에 위치하고 있다. 이 기지는 항상 고정되어 있으며 당신은 무기와 연료를 재공급받기 위하여 다시 도킹할 수 있다.

4. YOUR C-104 SPACE CRAFT

당신의 우주선은 우수한 기술의 창조물로 2개의 Laser와 100톤의 자기 발생 엔진이 3개가 장비되어 있으며 2개의 반중력 시스팀이 장착되어 있고 3단계의 방어 시스팀을 가동시킬 수 있다. 엔진의 연료는 Deuterium 덩어리이며 20만 파운드의 힘을 발생한다.



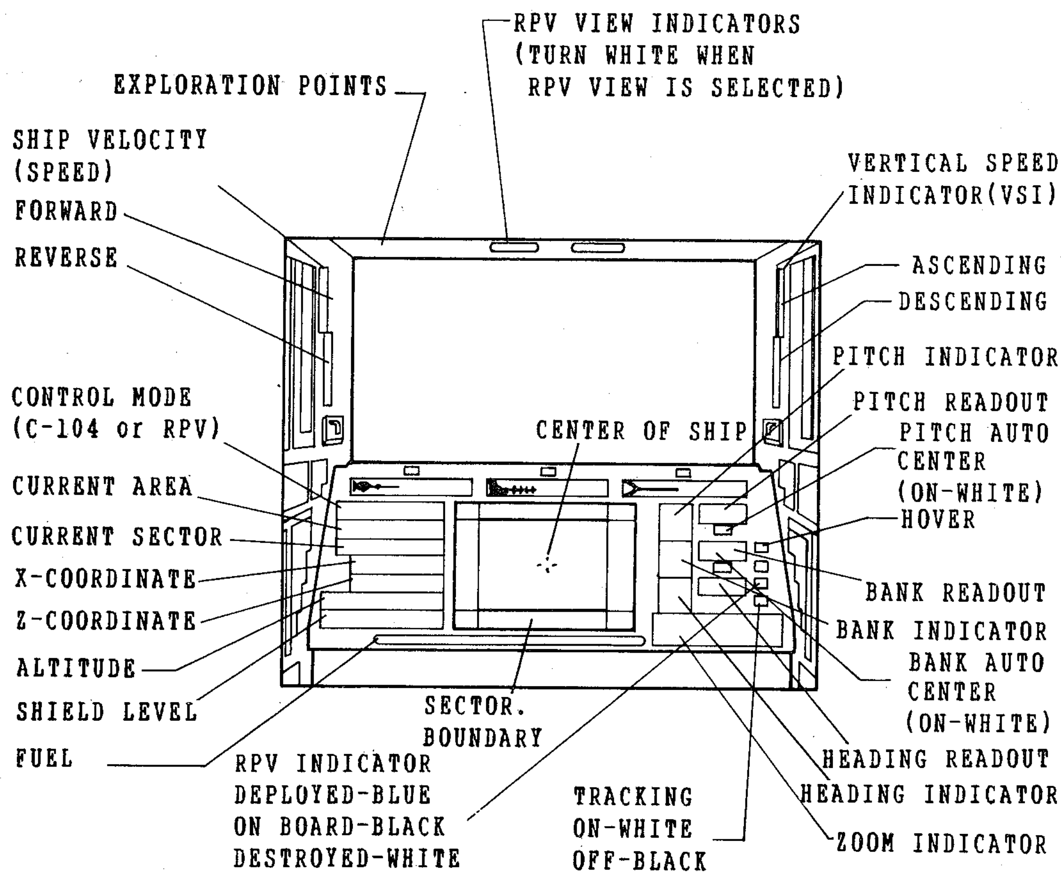
5. VIEWING THE SCREENS (화면 설명)

화면은 두 개로 구성되며 위쪽의 화면이 주화면이고 그 밑의 화면이 위에서 본 화면을 나타내는 TOP VIEW화면이다. 이 화면의 중심에 있는 것이 당신의 비행기이며 RPV를 작동시키면 화면의 관점이 RPV로 옮겨간다. 화면의 정확한 위치는 아래와 같다.

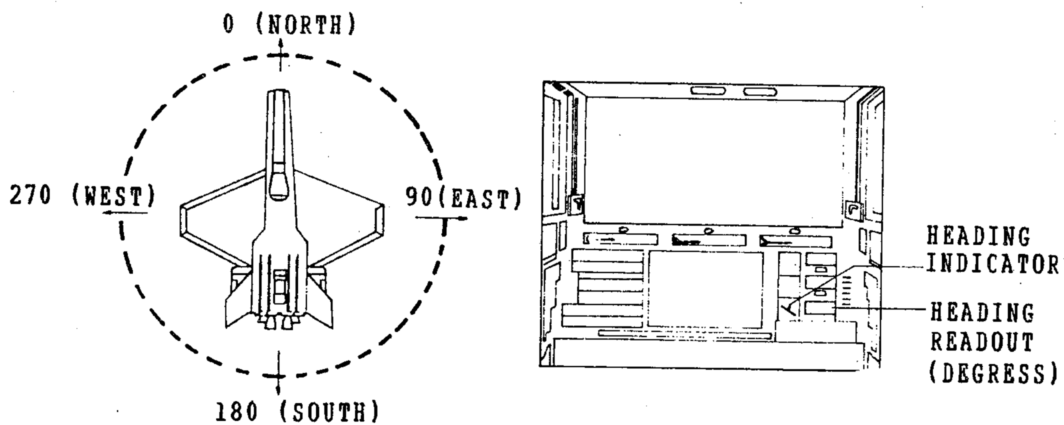
V. INSTRUMENTS (계기)

화면에 나타나는 당신의 비행기의 계기를 설명하겠다. 이 단원이 가장 중요하다. 비행중에 당신을 지켜 줄 것은 화면에 나타나는 계기 밖에 없다.

1. **계기의 기본적인 배치도**



Heading (향하고 있는 방향) : 당신의 비행선이 북쪽으로부터 얼마나 향하고 있는지 0-359로 표시한다. 0이 북쪽으로 아래의 그림을 참고하라.

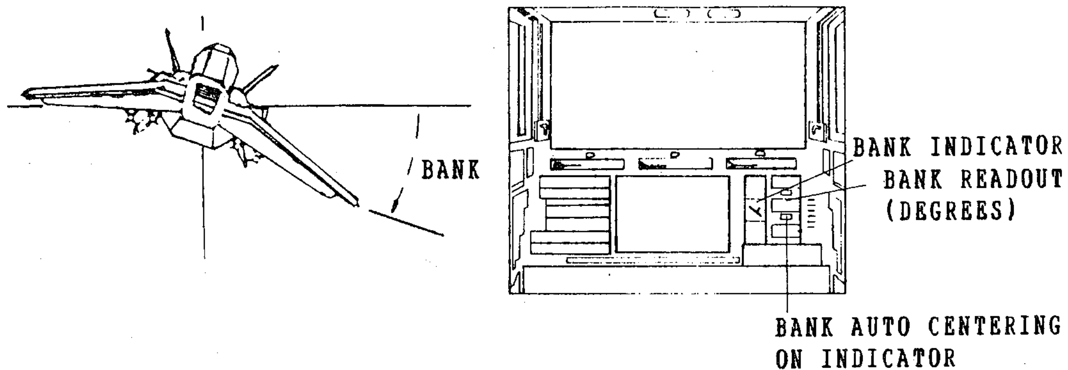


당신의 비행기를 회전시키려면 조이스틱으로 조정하라.

BANK (기울기) : 비행선의 날개가 얼마나 기울어졌는지 알려주며 회전을 할 때는 자동으로 날개가 기운다.

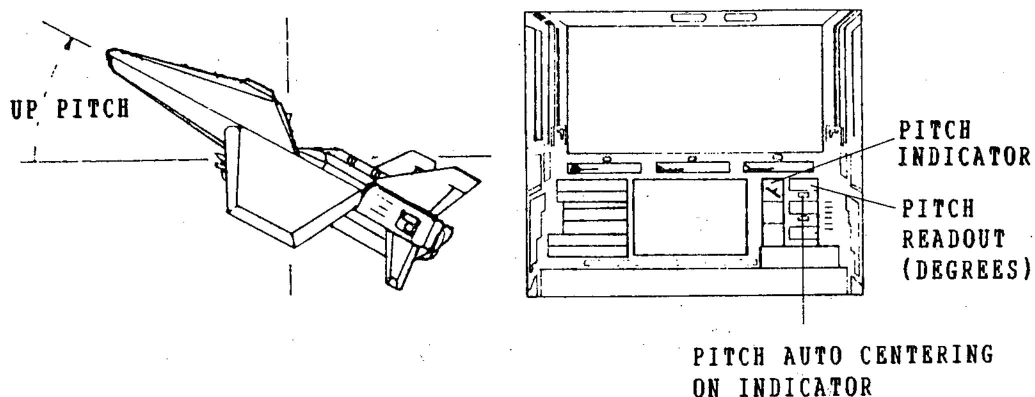
최대 기울기는 45°이며 조이스틱을 움직일 때면 날개가 기울며 자동 회복 장치를 가동시키면 계속 회전하지 않으면 원상 복귀된다. 이 장치는 'A'키를 눌러 토글시킨다.

아래의 그림을 참조하시오.

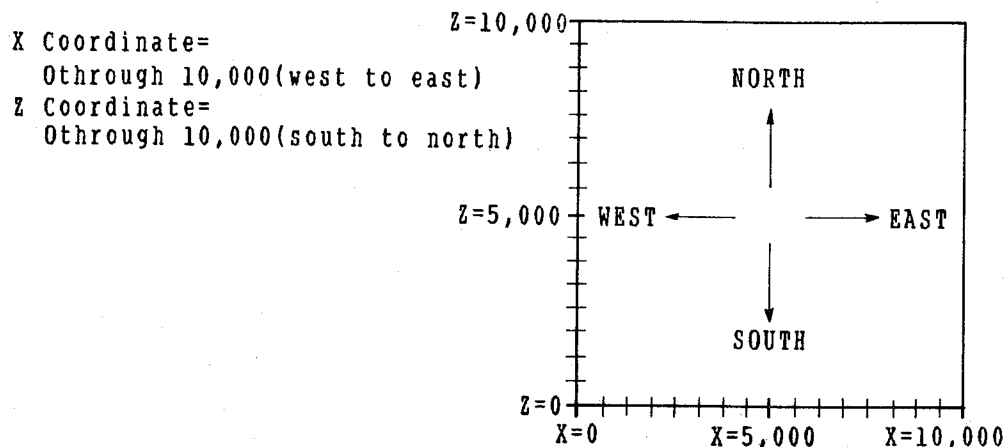


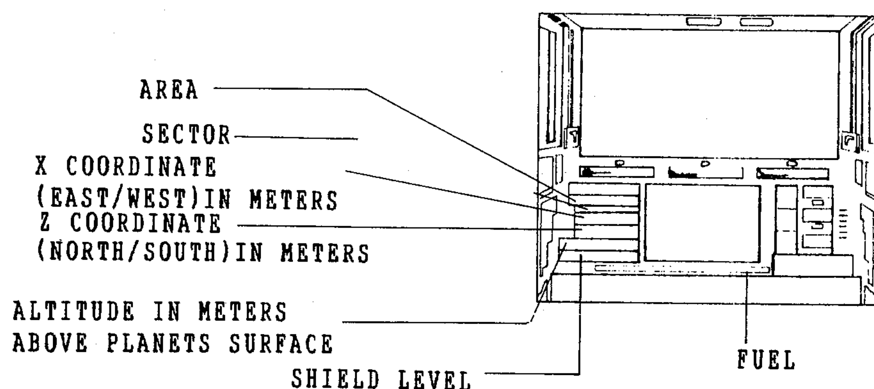
PITCH (상승, 하강 각도) : 비행기의 앞부분이 어디를 향하는지 알려주며 이것은 상승, 하강과 직접적인 관련이 있다. 조이스틱을 앞뒤로 움직여 조정하고 정지를 한 상태에서 UP(+90), DOWN(-90)으로 움직여 접근하여 관찰하는 비행법도 알아야 한다. 자세한 위치는 아래와 같다.

'RETURN'으로 자동과 수동 장치를 토글시킨다.



COORDINATE SYSTEM (좌표 시스템) : 각 섹터는 X, Y각 10000m이며 최고 상승 고도는 13500m이다. 화면에서의 좌표를 나타내는 위치의 각 위치는 아래와 같다.





위 그림에 표시되는 방어 계기는 방어에 필요한 에너지의 양을 나타낸다. 적의 무기에 직접 피해를 입거나 높은 속도로 지상에 떨어지게 되면 방어 에너지가 떨어진다. 많이 떨어지면 기지로 돌아와 재공급을 받아야 한다.

연료 계기는 엔진에 필요한 Deuterium의 양을 표시하며 연료가 떨어지면 게임이 끝난다.

속도계는 주화면 왼쪽옆에 긴막대로 표시되며 전진과 후진의 속도가 얼마나 되는지 알 수 있다. 오른쪽 옆에는 VSI라는 계기가 있으며 상승과 하강을 표시해 준다. ZOOM 계기는 주화면과 Top View 화면의 Close-Up이 얼마나 되었는지 나타난다. 주화면은 16배로 확장되며 Top View화면은 22배

까지 크게할 수 있다.

RPV계기는 RPV가 어떤 상태인지 색깔로 알려준다.

BLUE = DEPLOYED

BLACK = ONBOARD

WHITE = DESTROYED

만약 당신의 RPV가 공격당하면 기지로 돌아와 다시 공급을 받아야 한다.
추적장치 계기가 파랗게 되면 가동된 것이다.

주화면 위에 있는 불빛이 하얗게 되면 주화면의 화면이 RPV에서 보는 것이 되며 검정색이 나타나면 C-104에서보는 장면이 된다.

격자 구획 계기는 지상의 지역을 구분하여 보여주며 FULL, PARTIAL, OFF를 선택할 수 있다. 점수판은 두 개로 나누어지며 왼쪽의 E가 적혀있는 점수는 당신의 모험점수이며 오른쪽의 C로 적혀있는 점수는 당신의 전투점수이다.

VI. KEYBOARD CONTROLS (키보드 조작법)

1>SHIP VIEW (ESC, 1, 2, 3, 4, 5)

비행기에서 보는 방향을 전, 후, 좌, 우, 위, 아래를 보여준다.

2>RPV VIEW (6)

RPV가 작동되고 있을 때 RPV에서 보는 화면이 나타난다.

3>ZOOM(MAIN=7, 8. TOP VIEW=Y, U)

화면을 확대, 축소시킬 수 있다. Main Screen은 16배, Top View Screen은 16배, Top View Screen은 22배까지 확대 가능하다.

4>ZONE MAP (J)

J키를 누르면 36 AREA로 나뉜 지도가 표시된다. 게임을 처음 시작하면 기지가 있는 지역을 제외하고는 모두 빨간색으로 나타나며 당신이 상공을 비행한 지역은 비행기에 장치되어 있는 센서에 의하여 하얀색으로 표시되어 비행한 지역을 잘 알 수 있게 한다. 당신이 위치한 곳은 반짝거리는 점으로 표시되며 게임을 세이브시켜 두면 그 지역을 정찰하러 다시 비행할 필요가 없다. 스페이스 바나 버튼1을 누르면 주화면으로 돌아간다.

5>HYPERDRIVE (H)

ZONE MAP에서만 가능하며 어느 지역까지 빨리 이동하고자할 때 사용한다. 엔진을 이용하여 갈 수는 있으나 그렇게 되면 연료와 막대한 시간을 소모하게 된다. 그러나 공간 이동을 하면 많은 시간을 절약할 수 있다. 공간이동을 하려면 Zone Map화면에서 H키를 누르고 목표 지역을

조이스틱으로 정하여 버튼이나 스페이스 바를 누르면 잠시후 새로운 지역으로 이동한다.

6>AREA MAP (H)

Zone Map과는 다른 당신이 현재 위치한 지역의 지도가 나타난다.

7>TOP VIEW (T)

TOP VIEW화면을 나타나게 하거나 끈다. 이 화면을 끄면 비행선의 스피드가 약간 상승한다.

8>PITCH AUTO CENTER (RETURN)

PITCH 자동 복귀 장치를 토글시킨다.

9>HOVER (O, L, .)

반중력 장치를 말하며 O키를 누르면 상승, '.'키를 누르면 하강하며, L키를 누르면 어느 상태에서든지 비상 정지를 한다.

10>TRACKING (숫자 '0')

RPV추적장치를 켜거나 끈다. RPV가 작동하면 항상 추적하여야 하며 추적장치가 가동하면 화면이 파랗게 변한다.

11>EMERGENCY STOP (Space Bar)

비상사태가 발생하였거나 급하게 정지할 필요가 있을 때 사용한다.

12>DEPLOY RPV (9)

RPV를 발전시킬 때 사용되며 탐사용이므로 무기가 장비되어 있지 않다. RPV의 카메라를 이용하려면 6키를 누른다. 당신의 RPV의 방어에너지는 C-104로부터 마이크로 웨이브로 공급받으며 서로 가까이 접근하면 자체방어 때문에 RPV가 파괴되며 RPV만 놓아두고 이동해도 RPV가 파괴되어 기지에서 다시 공급받아야 한다.

13>CONTROL (C)

이 키는 C-104와 RPV의 조정을 교체할 때 사용된다. RPV의 조정은 C-104와 매우 흡사하나 다각적인 화면과 무기 시스팀이 구비되어 있지않고 회전시 기울어지지 않는다.

14>TELEPORTER (->)

이 게임에서 가장 중요한 키로 어떤 물체안으로 들어갈 때 사용된다. 그러나 그러기 위해서는 몇 가지 조건이 필요하다. 먼저 Hover를 포함한 엔진을 모두 정지시켜야 하며 고도는 정확히 50m이어야 한다. 그리고 아래를 보도록 위치시키거나 Down View를 작동시켜 주화면에 목표물체가 나타나도록 해야한다. 이 명령은 RPV에서도 사용된다.

15>GRID (-)

이 키는 화면에 좌표를 표시해주어 위치를 알 수 있게 하여 주나 스피드가 낮아지므로 전투 중에는 이것을 끄는 것이 좋다.

16>DATA LINK (<-)
Main Computer와 연결하여 전체적인 게임을 조절한다.

17>WEAPONS (B, N, M, ', ')
C-104의 무기 시스팀을 가동시킨다. B:LASER, N:PHOTON CANNON, M:MISSILE, ', ':무기 시스팀을 해체시킨다.

18>AUTO BANKING SYSTEM (/)
기울기 자동 복귀 장치의 가동을 토글한다. 가동되면 조이스틱을 놓아도 자동으로 균형을 잡는다.

19>FULL FORWARD THRUST (I)
전진 가속을 한다.

20>FULL REVERSE THRUST (K)
후진 가속을 한다.

21>SOUND
SOUND TOGGLE

VII. KEY BOARD CONTROL

1) PITCH DOWN (W)
비행선을 아래로 향한다.

2) PITCH UP (Z)
비행선을 위로 향하게 한다.

3) BANK AND TURN LEET (A)
왼쪽으로 회전한다.

4) BANK AND TURN RIGHT (S)
오른쪽으로 회전한다.

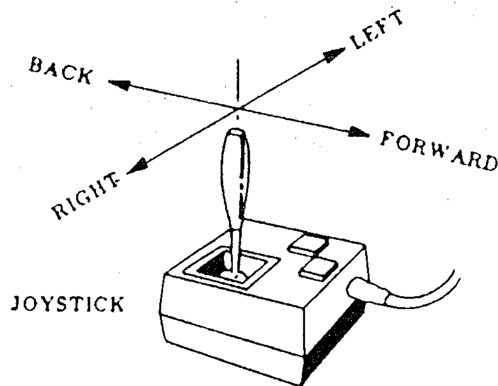
5) FORWARD THRUST (E)
전진한다.

6) REVERSE THRUST (X)
후진한다.

7) THRUST STOP (D)
엔진의 속도를 절반으로 줄인다.

8) FIRE WEAPONS (F)
가동되는 무기를 발사한다.

VIII. JOY STICK CONTROL



FORWARD ONLY : PITCH DOWNWARD
BACK ONLY : PITCH UPWARD
LEET : BANK AND TURN LEET
RIGHT : BANK AND TURN RIGHT
FORWARD + BUTTON : ACCELETE (FORWARD THRUST)
BACK + BUTTON : DECELERATE (REVERSE THRUST)
BUTTON : STOP
BUTTON2 : FIRE WEAPON

IX. WEAPONS (무기)

LASER : 근거리용 무기 (유효거리 4000m).
PHOTON CANNON : LASER보다 효과적인 중거리용 무기(유효 거리 4800m).
MISSILES : 중, 장거리용 무기로 고체 연료 추진의 핵미사일이다 (유효 거리 6300m).

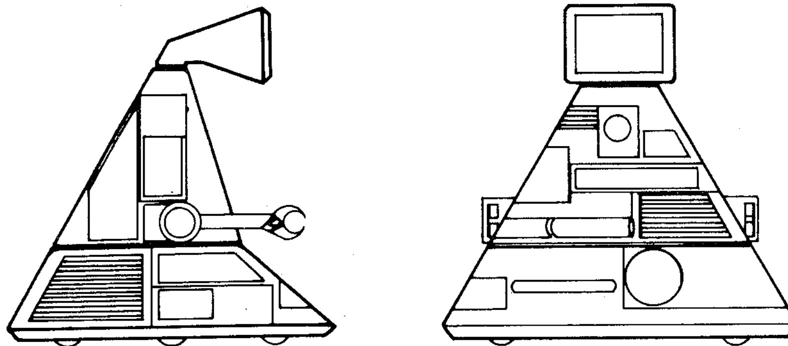
X. HOW TO USE THE TELEPORTER (TELEPORTER의 작동 방법)

이 게임에서 가장 중요한 단원으로 이것을 확실하게 익혀야만 재미를 느낄 수 있으며 게임 정복의 지름길이 된다. 이 혹성에는 100여개의 물체가 있으며 이들이 게임 진행에 필수적인 해적 기지의 실마리를 제공한다. 다음과 같은 방법으로 진행하라.

1. TELEPORT가 가능한 물체를 발견하라. 멀리 있을 때는 작고 빤짝이는 점으로 보인다(조언:ARE A B-2, SECTOR J-7에 가능한 물체가 있다).
2. 발견하면 화면 중앙에 두고 천천히 접근한다. 화면의 아래로 내려가기 직전에 정지하여 5키를 눌러 아래를 보는 화면으로 바꾼 후 벗어나지 않도록 조정하며 Hover를 사용하여 고도 50m이하로 하강하여 Teleport시스팀을 가동시켜라. 이 방법으로도 변화가 없으면 다시 한번 시도해 보거나 Teleport시스팀이 없는 물체이나 다른 것을 찾아보도록 하라. 이것은 게임에 대단히 큰 영향을 미치는 실마리를 가지고 있으므로 모두 찾아야 한다.

XI. RPV

RPV는 Remote Piloted Vehicle의 약자로 우주선 밖의 탐사활동을 전문으로 제작되었다. 조정법은 우주선과 같고 조작은 우주선에서 무선으로 조정된다. RPV를 발진시키려면 우주선의 고도를 0까지 하강하여 지면 위에서 9키를 누른다. RPV의 행동은 우주선이 위치한 섹터에서만 이루어져야 한다. 만약 그곳을 벗어나면 방어 에너지 공급을 받지 못하여 폭파한다. RPV가 폭파당하면 당신의 기지로 돌아가 새로 공급을 받아야 한다.



XII. TRANING COURSES

6개의 당신의 기술을 연마하는 코스가 있으며 그곳의 설명은 다음과 같다.

1. Touch and Go : 이 곳은 Teleport의 능력을 향상시키기 위하여 설치된 코스로 설치된 Landing Pad에 차례로 착륙했다가 이동하는 것으로 위치는 Area C4, Sector H-6부터 H-10까지에 걸쳐 있으며 시작은 H-5의 화살표 표시가 있는 지역의 고도 200m에서 부터이다. 목표물의 표시는 안에 빨간색의 X자모양이 있는 노란색의 작은 사각형이며 시작 지역에서 정동쪽에 위치하고 있다. 될 수 있으면 빠른 시간안에 해야 하며 Teleport와 매우 흡사하기 때문에 많은 도움이 된다.
2. Floating Tunnel Obstacle Course : 이 코스는 비행기술의 향상을 위해 설치된 곳으로 고도와 Pitch를 잘 살펴라. 이 코스는 Area A-3, Sector F-7의 X=369, Z=1029, 고도=534에서 시작하며 복잡한 코스로 되어있다.
3. Aerial Target Range : 당신의 무기 사용을 위한 곳으로 Area A-2, Sector H-4에서 H-10까지 위치해 있으며 시작은 Sector H-3의 H=7884, Z=5281, 고도=5175부터이며 빠른 시간안에 비행하며 분포되어 있는 14개의 목표물을 파괴해야 한다.
4. Target Range : 빠른 시간안에 Area B-2의 Sector J-10에서부터 여러 곳에 골고루 분산된 목표물을 파괴한다.

XIII. DOCKING

1. 주기지는 Area B-3, Sector G-7, 고도 10000m 상공에 위치해 있다.
2. 먼저 기지가 있는 지역으로 들어가라. 그리고 기지에 설치되어 있는 4개의 문을 통해 들어가야 한다.
3. 문의 전면에서 고도 10000m를 유지하며 천천히 접근하라.
4. 비행기가 문으로 들어가면 속도가 자동으로 감소한다.
5. 부딪치지 않도록 조심하면서 중앙에 위치시켜라.
6. 정확히 X=5000, Z=5000에 위치시켜라.
7. 비행기를 회전시켜 Heading이 00이 되게 하라. 그러면 Docking이 성공한 것이다.

XIV. HISTORY (역사)

ISIS-THE 10TH PLANET

과학자들은 오래전부터 10번째 혹성의 존재를 믿어왔다. 천왕성이 발견된 후 40년이 지난 1821년, 프랑스의 천문학자 Alex Boubard는 천왕성의 위치가 혹성의 위치계산에서 벗어난다고 주장했다. 1930년, 드디어 명왕성이 발견되었다. 그러나 이 혹성의 위치도 약간 틀려 10번째 혹성 탐색이 미해군 관측기구에 의하여 1980년대까지도 계속되고 있다.

1996년, 미해군 관측기구(USNO)는 태양계의 10번째 혹성 ISIS를 발견하였다. 이 혹성의 질량은 지구의 5배이며 중력은 천왕성과 거의 같다. 또한 이 혹성은 다량의 산소와 중탄소, 니트로겐과 아르곤으로 구성된 얇은 습기층을 형성하고 있으며 340년의 공전 주기를 갖고있다.

2011년, 최초로 ISIS에 무인 탐사선이 착륙하였다. 탐사선에서 보내온 사진과 데이타로는 지구만이 생명체가 사는 곳이 아니었다. 고대인의 표지가 혹성의 표면에 남아 있었으나 오래된 것이 아니었다. 대지진의 발생으로 인한 폐허가 곳곳에 남아 있었다.

몇몇 과학자들의 자료 분석에 의하면 새로운 태양계 위치의 매우 혹독한 추위로 인하여 그들이 모두 해를 입었으리라는 추측이 있었다. ISIS는 별의 폭발이나 죽음에 의한 중력의 변화로 다른 혹성에서 떨어져 나와 우주를 떠돌다가 태양계의 10번째 혹성이 되었으리라는 추측이다.

STATISTICS OF ISIS (ISIS의 상황)

태양으로부터의 거리 : 65억Km
공전 주기 : 341년
자전 주기 : 47년
직경 : 28940km
지구와의 질량 비교 : 5.3배
지구와의 중력비 : 1.25

HISTORICAL TIME LINE

1996 - 10번째 혹성 발견. ISIS라고 명명.
2011 - 최초의 무인 탐색선 착륙. 다른 태양계의 혹성이었을 때의 것으로 추측되는 유적들이 발견되다.
2012 - 국가 연합 국제 우주 기구 발족.
2015 - 최초의 유인 우주선 착륙.

2017 - 과학자들이 ISIS에 도착. 새로운 원소 Dylidium이 발견.
2020 - 2030 5회에 걸친 추가 탐사가 이루어짐.
2031 - Laser Fusion Drive 시스팀이 개발되어 편도 시간 1•2년으로 단축.
2035 - 최초의 식민기지를 완성하다.
2037 - Dylidium과 철을 캐기 위한 광부도착.
2041 - ISF소속의 우주선이 우연한 외계인 비행선에 대한 공격으로 Alphan War발생. 소규모 충돌이 계속되다.
2043 - Zone 106, Area A-2에서 대규모 전투가 벌어져 아군 우주선 5대 피해, 적군 3대 피해 발생.
2045 - Alphan과 휴전 협정 조인. 그러나 소규모 전투 계속.
2054 - McAdams 교도소 건설. 죄인의 인력을 광산 개발에 이용.
2056 - 2081 탐사와 광산 개발이 계속되다. 많은 식민지가 새로 건설되다.
2082 - 교도소에서 반란이 일어나 350여명의 죄수가 탈출. 200여명의 경비원과 죄수의 사망. ISF는 교도소 폐쇄.
2083 - 해적들이 ISF기구를 공격. 많은 해적들이 탈출한 죄수라고 여겨짐. 다른 죄수들은 ISF에 손이 닿지 않는 곳을 개척하여 그들의 새로운 사회를 만들려고 함.
2093 - 계속 ISF의 전진기지가 공격당함. 해적들의 세력이 커짐. 해적들은 ISF의 통신망을 붕괴시킬 수 있는 복잡한 수준의 설비를 갖춤. 게다가 그들의 우주선은 광역 스캐너를 갖추고 있는 등 많은 능력 탑제. 정말로 그들의 설비는 대단히 발전했다.
2094 - ISIS에 ECHELON본부를 창설. 혹성의 순찰지역을 정해 경비 담당. 순찰 지구에는 8개 이상의 전략 기지가 있으며 보급을 담당한다. 미 ECHELON에는 특급 조종사들만이 선발되며 들어올 수 있다. ISF는 다시 전열을 가다듬을 수 있게 되었다.
2095 - Thomas Allen 소령이 해적의 기지로 침입하려고 시도했다. 그는 다시 돌아오지 않았다.
2096 - 새로운 우주선 C-104 Tomahawk가 완성됐다. 최신 무기와 과학기재가 탑제되어 있고 대수가 제한되어 있어 가장 유능한 조종사만이 탑승하게 된다.

XV. YOUR MISSION : CLASSIFIED (특급 기밀 사항)

BRIEFING : 우주 해적들은 ISF의 문제거리이다. 그들은 주로 우주선이나 전진기지만을 공격한다. 3년 전만 해도 그들의 우주선은 막강하였다. 그로 인하여 우리의 피해는 극심하였다.
우리는 ECHELON을 조직해 2년 전부터 정비해 나가고 있다. 이 일이 진행되어감에 따라 우리는 16개월 전에 Thomas Allen 소령을 해적 기지로 침투시켰다. 그러나 아직까지 그의 행방이 묘연하다. 해적들은 지금도 재미인양 기지들을 공격하여 파괴시킨다.

OBJECTIVE : 당신의 임무는 해적의 본거지 위치를 알아내야 하는 것이다. 이 일은 지식이 필요하며 그들의 기지는 정찰 지역내 어딘가에 있다. 어떤 해적들의 우주선이 나타나도 중립적인 태도를 취하라.

XVI. THE PIRATE CODE

해적의 기지는 정찰지역내에 위치하고 있다. 이것을 찾아내는 것이 가장 중요한 일이다.

우리는 해적들이 모든 문서나 정보 교환에 발전된 형태의 암호를 사용하고 있다는 것을 알고있다. 당신의 Teleport의 암호 분석기는 암호를 해독가능하도록 프로그램되어 있다. 많은 Teleport가능한 물체들은 문서들이나 실마리를 가지고 있다. 이들 중에 대부분은 해적들의 암호로 기록되어 있다. 이 암호를 푸는 것이 이 게임을 깰 수 있는 중요한 부분이다.

XVII. THE SIX MAPS

Data Link에 지도가 있으나 시작시에는 아무런 정보가 기록되어있지 않으나 한번씩 Teleport를 하면 지도에 한공간씩 채워지게 된다.

각각의 지도는 그래픽과 텍스트 공간으로 나뉘어 있으며 이것을 모두 채워야 한다.

지도는 색깔에 의하여 구분되며 Teleport를 하면 이곳의 이름과 현금과 지도의 색이 표시되며 신용을 위해 당신은 표시된 액수의 돈을 지불해야만 당신의 지도에 그 정보를 기입할 수 있다. 당신이 모든 지역의 정찰을 마치면 6개의 지도가 모두 가득차게 될 것이다. 텍스트는 해적의 위치에 대한 정보이나 모두 해석해야 한다.

This is the clue	This is the map
DESCRIPTION: SPACE DEBRIS MARKINGS: CREDITS: 20	BLUE

	MAP COLOR
DESCRIPTION: SPACE DEBRIS CREDITS: 10	WHITE

XVIII. COMPLETING YOUR MISSION

당신에게 주어진 임무를 해결하려면 다음과 같이하라.

1. 모든 지역을 정찰하여 TELEPORT가 가능한 물체에 모두 TELEPORT하여 지도를 모두 채워라.
2. 중요한 실마리를 찾아 적어 놓아라. 중요한 정보는 해적들의 암호로 기록되어 있다. 아래 그림의 Marking이 암호이다.
3. 해적의 암호를 풀어라.
4. 모두 풀었으면 지도의 정보를 완전한 문장으로 만들어라. 이것을 마치게 되면 당신은 6개의 완성된 안내말을 얻게된다. 힌트를 주면 안내말의 구성은? PRECEDES ?으로 되어 있다. 약 720개의 다른 구성이 되므로 해적의 위치는 모두 다르다.

XIX. AREA INFORMATION

A-1 : 얼어있는 강에 약 3000년전 고대에 만들어진 것으로 여겨지는 다리가 있다. 위치는 섹터 H-7이다.

A-2 : 이 지역에서 Alphan전쟁의 가장 큰 전투가 벌어졌다. 몇 대의 비행선이 격추되어 그 잔해가 아직도 남아있다. ECHELON의 목표물 연습 코스가 섹터 H-4에서부터 H-10까지 설치되어 있으며 초보자들의 훈련코스이다.

A-3 : F-7에서 F-10까지 비행 연습을 위한 떠있는 터널이 있다.

A-4 : C-9에서 고대의 ISIS 도시가 발견되었다.

A-5 : 이 지역에는 I-7에 Adrian Van Kemp와 그의 딸인 Sonja가 만들어 놓은 탐사기지가 있다. 그는 천체 물리에 우수한 두뇌로 2092년 4월, 그가 연구하던 결석 수정에 관한 연구가 실패로 돌아가자 그

가 재직중이던 대학을 그만두고 개인 연구소를 만든 것이다. 그의 딸은 그의 연구를 돕다가 지구로 귀환중 실종됐다.

A-6 : 2082년에 지어진 광산이 D-10, E-11, H-12에 위치하고 있다.

B-1 : 몇 군데에 고대인의 흔적이 남아있다.

B-2 : ECHELON의 목표물 파괴 훈련 코스가 섹터 F-8, G-8, H-8, I-10, J-11에 위치하고 있다.

B-3 : B-12에 훈련 코스가 설치되어 있다.

B-4 : 지상 목표물 훈련 코스가 F-4에서 F-7까지 설치되어 있다.

B-5 : 아무런 정보가 없다. 몇 개의 구조물만이 인공위성의 사진에 나와 있을 뿐이다.

B-6 : L-11에 커다란 바위가 보이며 많은 과학자들이 여기에 정착해 있다.

C-1 : F-10에 고대의 댐이 위치해 있다.

C-2 : 이 지역을 탐사중 몇 개의 섹터를 차지한 커다란 별모양을 발견했다.

C-3 : M-9에 고대의 다리가 놓여있다.

C-4 : M-12에 십자로로 알려진 보급기지가 있다. 이 지역은 21세기 초반 과학자들의 연구소가 설치되었고 대부분의 현대식 건물들은 십자로가 만들어진 이후의 건물들이다. 그리고 연습코스인 Touch and Go가 H-6에서 H-10까지 설치되어 있다.

C-5 : C-5에서 가장 극심한 피해가 발생한 곳으로 지구를 출발한지 16개월이 된 최대의 화물선 Largo호가 Echelon의 보급품을 싣고 도착하기 일주일 전 마지막 통신을 한 뒤 소식이 끊어졌다. ECHELON의 사령부는 그 화물선의 위치를 추적하던 화면에서 갑자기 사라지자 6대의 LC-24기를 그곳에 보냈다. 그들이 그곳에 도착했으나 그곳에는 몇 대의 호위 전투기만 있을 뿐 화물선은 보이지 않았다. 그러자 보급품이 고갈되어가 주위에 기지로부터 비상식량을 공급받으며 버티었고 해적에 의한 공격으로 추측하고 있으나 아직도 수수께기로 남아있다.

C-6 : 2039년에 문을 연 광산이 있으며 해적들에게 피해를 당한 많은 건물이 발견된다.

D-1 : 광산이 곳곳에 설치되어 있다.

D-2 : 아는 바가 없다.

D-3 : H-3에서 고대의 도시가 발견된다.

D-4 : 확실한 정보는 없으며 많은 구조물이 있는 것으로 알려졌다.

D-5 : B-7에 2042년 완공된 광물 제련공장이 있다.

D-6 : I-10에 McAdams 교도소가 위치해 있고, 이 건물은 매우 위험한 죄수들을 수용하며 광산의 일을 죄수들에게 시키다가 죄수의 반란으로 350여명의 탈옥 사건이 발생했다. 이로 인해 2082년 교도소는 폐쇄되었다.

E-1 : C-7에 2021년 전쟁으로 인해 버려진 착륙장이 있다.

E-2 : C-9에 레이다 기지가 있다. 이곳은 당신의 자료를 분석하여 안내를 해줄 것이다.

E-5 : 아무 자료 없음.

E-6 : C-7에 광산 기지가 있다. 광산 사고로 인부로 일하던 죄수 30여명이 사망하였다. 2083년, 다른 광맥이 발견되자 그리로 옮기며 폐쇄되었다.

F-1 : F-6에 고대의 도시가 위치해 있다.

F-2 : L-6 Great Horn이라고 불리는 거대한 구조물이 있다. 외계인의 건축물로 생각된다.

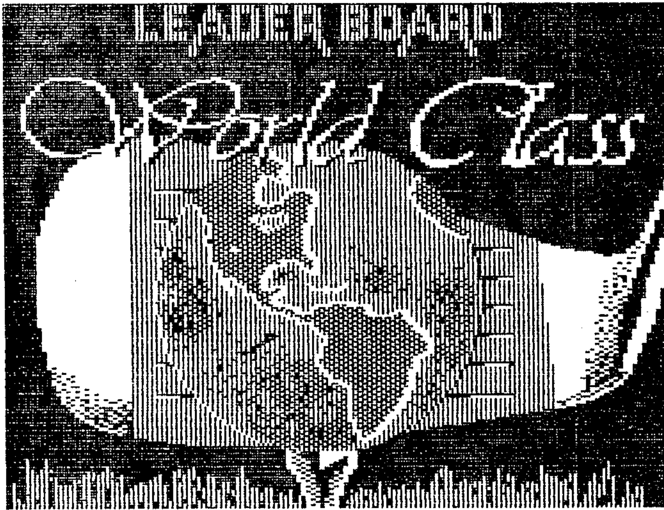
F-3 : K-11에 사유 광산을 위한 우주 기지가 설치되어 있고 I-6에 고대의 도시가 된다.

F-4 : 아무 정보 없음.

F-5 : E-7에 작은 도시가 있음.

F-6 : 아무 정보 없음.

WORLD CLASS LEADER BOARD GOLF



1. 게임을 시작하려면

만약 게임을 선택했다면 디스크를 뒤집으라는 메시지와 함께 조종모드 선택이 나온다.

1) 키보드(K)나 조이스틱(J)의 선택

이 매뉴얼에서는 조이스틱을 중심으로 설명했다. 다른 점은 아래의 표를 보시오.

Space bar : 조이스틱의 버튼과 같다.

← : 스틱을 왼쪽으로 움직인 것과 같다.

→ : 스틱을 오른쪽으로 움직인 것과 같다.

K : 스틱을 위로 움직인 것과 같다.

M : 스틱을 아래로 움직인 것과 같다.

2) 코스선택

컴퓨터는 처음 시작시에 자동으로 A코스인 Cypres Creek를 로드한다. 다른 코스를 하고 싶으면 Ctrl-L을 누르시오. 그러면 INPUT COURSE하고 나오는데 이 때 다음 중에서 골라준다.

A : Champions - Cypress Creek

B : Roral Country Club

C : St. Andrews

D : Gauntlet Country Club

E-Z : 당신이 고친 코스

만약 당신이 단계 5에서 18홀 이상을 선택했다면 매 18홀이 끝날 때마다 NEW COURSE Y/N하고 묻는다. 이 때 새로운 코스에서 하고 싶으면 (Y)를 누르고 코스 기호를 넣어주고 다시 그대로 하고 싶으면 (N)을 눌러준다.

3) 플레이어 수의 결정

4명까지의 플레이어가 할 수 있다. 1-4중의 숫자를 누르시오.

4) 플레이어 이름 입력과 능력결정

플레이어의 이름을 써넣고 그 플레이어의 능력을 정하라. 플레이어는 Kid, Amateur, Pro중 고를 수 있으나 Pro로 갈수록 모든 것이 힘들어진다. Putting도 더 어렵다 (Putting : 공이 그린에 있을 때 공을 굴려서 홀에 넣도록 살짝 치는 것).

5) 홀의 수를 결정한다.

18홀에서 72홀 까지를 선택할 수 있다. 아래의 키를 누르시오.

A : 18 hole
B : 36 hole
C : 54 hole
D : 72 hole

2. GAME PLAY

Club를 선택하기 위하여 스틱을 아래 위로 움직이시오. 아래에 클럽당 거리가 나와있다.

Club	Short	Long
1W 1 Wood	156	271
3W 3 Wood	135	245
5W 5 Wood	128	234
1I 1 Iron	110	220
2I 2 Iron	100	210
3I 3 Iron	88	202
4I 4 Iron	70	189
5I 5 Iron	67	181
6I 6 Iron	55	169
7I 7 Iron	50	153
8I 8 Iron	36	138
9I 9 Iron	26	117
PW Pitching Wedge	11	83
Putter	1'	64'



만약 그린위에 있다면 컴퓨터가 자동으로 Putter를 선택해준다.

• 샷(Shot)의 방향

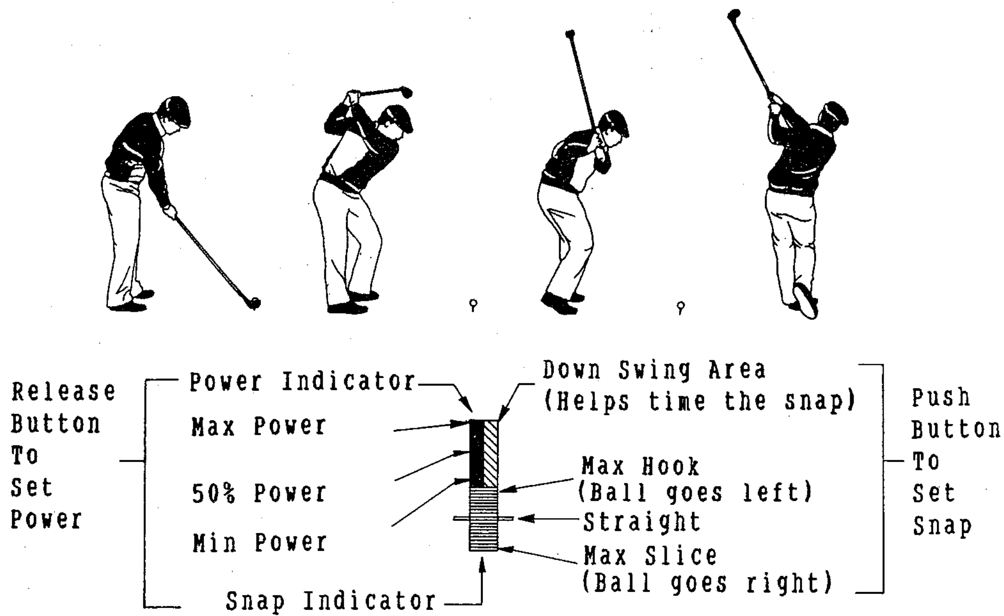
커서가 골퍼의 몇 야드(Yard, 0.914399m)앞에 나타난다. 이것을 스틱을 좌우로 움직여서 방향을 지정해준다 (Professional이면 바람에 주의하시오).

• 바람 (이것은 Professional level에만 적용된다.)

하얀색의 막대가 수직으로 서있는데 이것이 바람의 속도이다. 길면 속도가 빠른 것이다. 보라색의 비스듬한 막대가 바람의 방향을 가르킨다.

• 공을 치는 방법

위의 모든 과정이 끝났으면 공을 친다. Power/Snap Indicator를 참고하라.



윗부분의 검은색 부분이 힘을 조절하는 것으로 위로 갈수록 힘이 세다 (Power indicater). 아래의 가로선이 있는 부분이 Snap을 조정해서 hook와 slice를 친다 (snap indicater).

• 공을 치는 순서

1) 먼저 버튼을 눌러서 스윙을 시작한다 (이 때 club이나 방향, 바람을 꼭 확인하시오). 그리고 계속 누르고 있는다.

2) 계속 버튼을 누르고 있다가 원하는 파워가 되면 버튼을 놓는다. 그러면 snap indicater가 움직이기 시작한다.

3) 이 때 치고자 하는 지점에서 다시 버튼을 눌러준다. 그러면 공을 친다 (윗쪽의 hook, 아래가 slice이다.).

* 만약 slice이면 공이 오른쪽으로 가고, hook이면 공이 왼쪽으로 간다.

* 직선으로 치는 것이 가장 멀리 나간다.

3. PUTTING

그린에 올라가면 컴퓨터는 자동으로 퍼터(Putter)를 선택하고 홀에서 pole(깃대)을 제거한다. 다른 club으로 바꿀 수 없다.

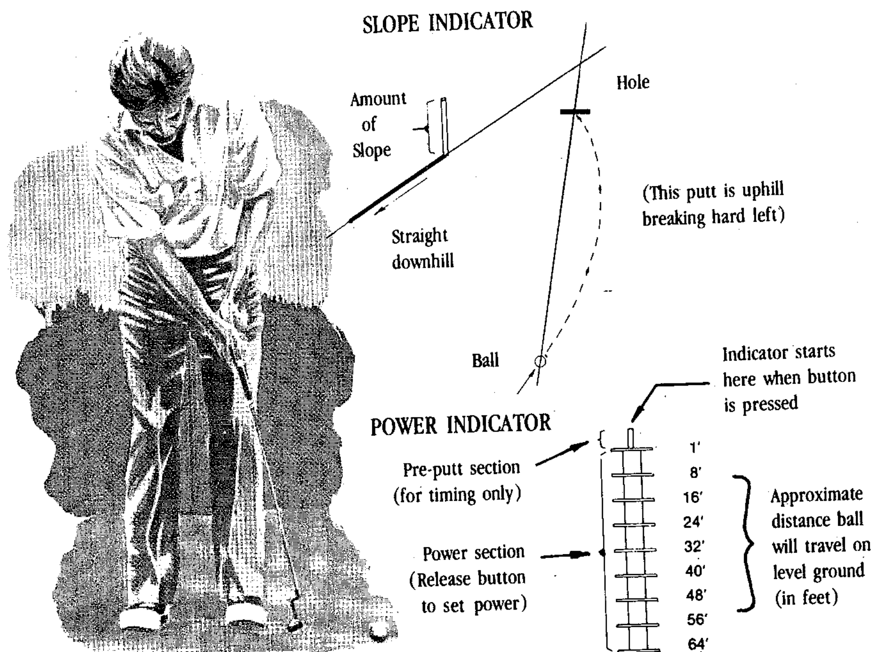
• KIDS나 AMATUER LEVEL에서의 PUTTING

커서로 방향을 정해준다. 먼저 경사를 보는 법을 알아야 한다. 세로로 생기는 선은 경사의 정도이고 비스듬한 선이 경사의 방향이다. 버튼을 눌러준 뒤 원하는 거리가 되면 놓아준다 (Power indicater그림을 보시오).

• Professional level에서의 Putting

이것 역시 방법은 한가지를 제외하고는 앞과 마찬가지이다. 다른점은 Power indicater에 1'- 8'까지만 표시되고 나머지는 자신이 추측해서 적당한 곳에서 버튼을 놓으면 된다. 그러면 그때서야 나타난다.

* 잘하게 되는 유일한 방법은 연습뿐이다.



4. READING THE SCORE

SCORING INDICATOR

Name of player now hitting

```
                   JACK

                   1  2     -2(2 Under Par)
                   2  2     -3(3 Under Par)←— This Player is leading
                   3  3      E(Even Par)
                   4  3     +1(1 Over Par)←— This player is last
                   ↑  ↑      ↑
(Turns violet      |  |      └————————— Number of strokes
 when finished)    Number of strokes     over or under par
                   taken on this hole  (Does not include this hole)
```

이것은 화면우측에 나타난다. 이것은 누가 치고 있고 누가 이번홀에서 얼마를 쳤고, 각 플레이어의 총성적을 비교할 수 있다. 성적이 적은 사람이 이기는 것이다. -5는 5언더파(규정타수보다 적게 친 것)를 의미하고, E는 규정타수와 같은 것, +5는 오버파(규정타수보다 많이 친 것)을 의미한다.

- Rule for scoring

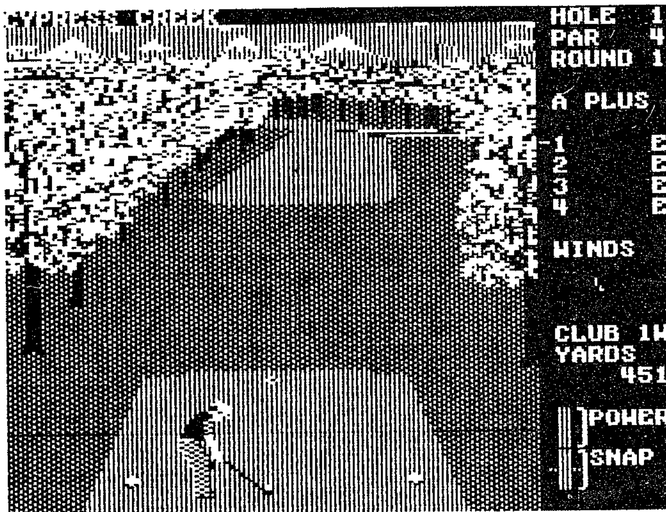
1) 공을 한번 칠때마다 어떤 경우라도 1타가 가산된다 (홀에 들어갈 때까지).

2) 만약 물에 빠지면 1점의 벌점을 받는다 (water hazard).

3) 낮은 점수가 이긴다.

* 2명이 게임을 할 때는 먼저 각 플레이어가 Tee Shot (첫시작시에 하는 샷)을 하고 그 다음부터는 홀에서 먼 사람부터 친다. 만약 치고 나서도 가장 멀다면 다시 친다. 물에 들어가면 벌점을 받고 물에 들어간 지점(물가)에서 다시 친다. 만약 당신의 차례가 끝나면 다시 차례가 올 때까지 화

면에서 공이 사라진다. 앞의 홀에서 가장 잘친 사람이 먼저 친다.



• Method of Scoring

1인 게임에서는 그냥 최고 점수를 향해서 치면 된다.

2인 게임에서는 아래의 방법이 있다.

MEDAL PLAY : 승자는 끝까지 점수의 합이 작은 사람이 이긴다.

MATCH PLAY : 각 홀에서의 승자를 결정해서 이긴 홀이 많은 사람이나 팀이 이긴다.

BEST BALL : 이것은 팀플레이일 때만 할 수 있다. 각 홀에서 각 팀에서 가장 잘친 플레이어의 성적이 그 팀의 성적이다. 끝까지 합이 작은팀이 이긴다.

* 2인 1팀이다 (팀플레이를 할 때).

* 주의 : MATCH PLAY와 BEST BALL은 컴퓨터가 기록을 그곳에 맞추지 않으므로 자기가 기록을 할 것.

5. GAME TIP

1) Club (골프채)를 반드시 확인하시오.
2) Professional에서는 바람이 당신 공을 다른 곳으로 보낸다는 것을 명심하시오.
3) 물을 지나가게 공을 칠 때는 만약 짧으면 공이 물에 빠진다는 것에 주의하시오.
4) Hook와 Slice를 잘 배워 두시오. 이것들은 바람이 불 때 어려운 샷을 가능하게 한다.
5) 당신이 PW(Pitching Wedge)를 사용할 때는 거리를 정확히 보시오.

6. ADDITIONAL FEATURE

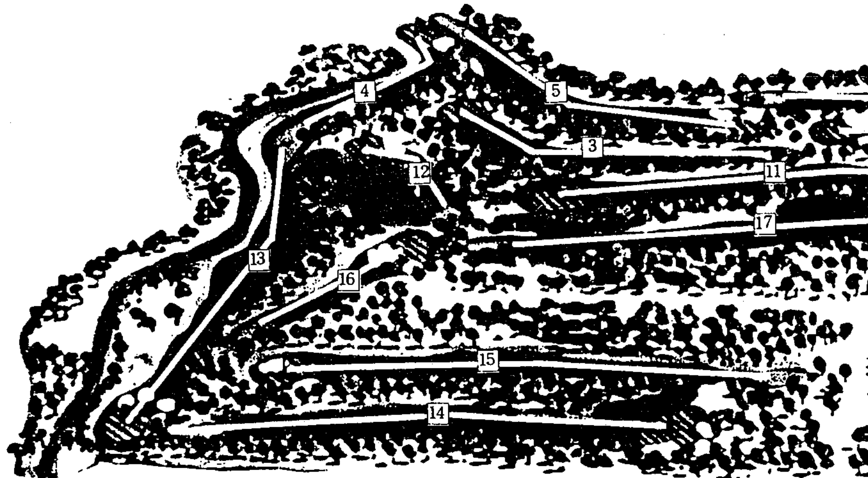
SELECT PLAY 화면에서 (G)를 누르면 green에서 putting 연습을 할 수 있다. (R)을 누르면 Driving Range가 나온다. (P)를 누르면 다시 첫홀에서부터 시작할 수 있다. 만약 1분이상 아무 키도 안누르면 자동으로 데모가 나오는데 (D)를 눌러서 이것을 볼 수 있다. (Select Player화면에서), (G)나 (R)상태에서 빠져나오려면 (/)를 누르시오.

라운드가 끝난 뒤 (P)를 누르면 성적을 프린터로 뽑아낼 수 있다.

(T)를 누르면 현재의 홀을 위에서 본 것을 볼 수 있다. 빠져나오려면 다시 (T)를 누르시오.

* 만약 sand trap 이나 rough에 들어가면 직선타구로 쳐야만 한다 (sand trap에서는 wood가 좋지 않다.).

Courses



7. COURSE EDITOR

기존의 코스를 고쳐서 당신의 코스를 만들 수 있다.

1) OPTION에서 EDIT COURSE를 고르시오.
2) 뒷면을 넣으시오.
3) 고치고자하는 기존의 코스를 고르시오.
4) 화면의 설명대로 코스를 고치시오.
5) 코스를 세이브시키시오 (E-Z의 문자사용).
6) 다시 부트시켜서 게임을 하시오.

Champions Cypress Creek COURSE A

This Texas course was designed in 1957 to be "The World's Largest and Finest". Many of the major PGA Golf Tournaments have been played here including the U.S. Open and Ryder Cup Championships.

OUT	3628 yards	Par 36
IN	3604 yards	Par 35
TOTAL	7232 yards	Par 71

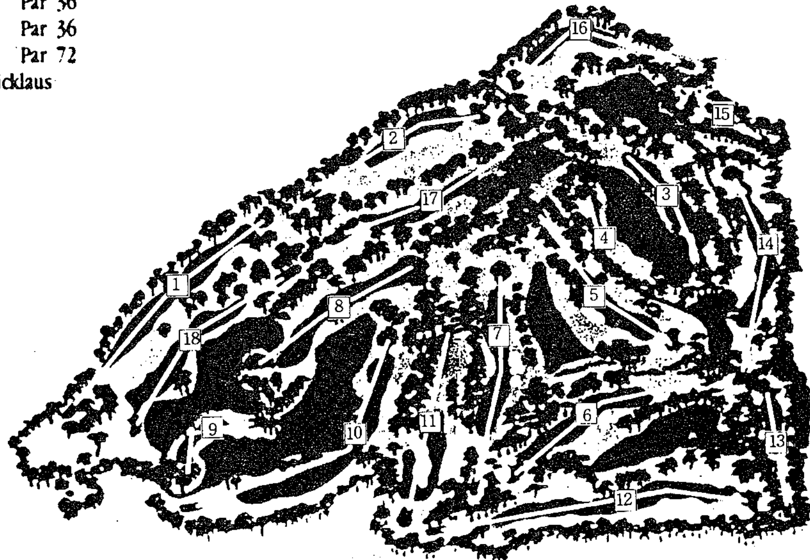
Record 64 by Bob Rosburg



Doral Country Club COURSE B

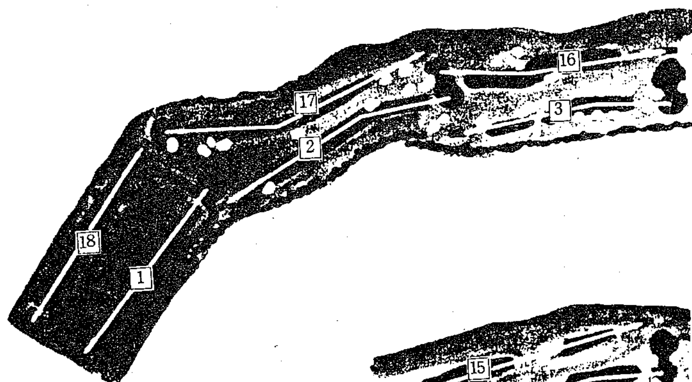
This Florida course, built in 1962, is nicknamed the Blue Monster because it is spread across almost as much water as grass. Each year the Doral Ryder Open is held here and past winners have included Jack Nicklaus, Lee Trevino, Ray Floyd, Billy Casper and Tom Kite.

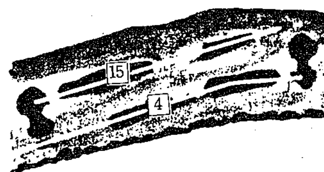
OUT 3405 yards Par 36
IN 3540 yards Par 36
TOTAL 6945 yards Par 72
Record 64 by Jack Nicklaus



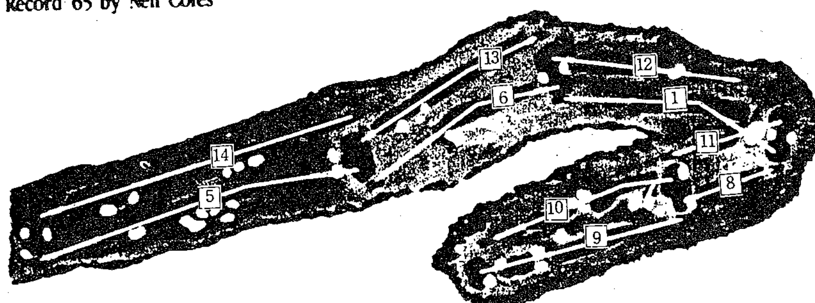


St. Andrews COURSE C





OUT 3516 yards Par 36
IN 3473 yards Par 36
TOTAL 6989 yards Par 72
Record 65 by Neil Coles



For centuries, the eyes of golfers have turned toward St. Andrews. The Royal and Ancient club was founded in 1754 and golf may have been played at St. Andrews as early as 1552. One of its most unique features are its double greens. These double greens are so huge that a player can face a length of putt undreamed of on other courses. Through the years, St. Andrews has attracted more pilgrims than any other golf course in the world.

Gauntlet Country Club COURSE D

OUT 3180 yards Par 36
IN 3263 yards Par 36
TOTAL 6443 yards Par 72

The Gauntlet Counrty Club is designed to be the ultimate *World Class* golf challenge. Few great courses combine such a searching trial of skill and courage as the Gauntlet, or exact such a toll for loose play. The drive down each fairway is harrowing, calling for extreme accuracy to stay out of trouble. The traps and water hazards are numerous and their placement, perilous.

Altogether, Gauntlet provides the greatest test for a golfers true skills and abilities.

LABYRINTH



A. JARETH SPEAKS

나는 Goblin의 왕 Jareth다. 그리고 당신은 나의 것이다. 이 이야기를 읽어라. 나의 손아귀는 당신의 영혼을 꽉조이고 있다. 나를 시험하라. 읽는 것을 멈추어라. 당신은 할 수 없을 것이다. 당신은 나의 실험용 도구로 지금의 휴식을 위해 나에게 감사해야한다. 나의 미궁에서 탈출하는 길은 단 하나로 그길을 나를 파괴하라. 하하하! 그러나 당신은 그 일을 할 수 없을 것이다.

13시간을 주겠다. 당신은 그 안에 해결하라. 결코 많은 시간이 아니다. 그리고 나는 나의 Goblin 군대를 배치해 놓았다. 그들을 같은 위치에서 만나면 당신을 깊은 함정속에 빠뜨리며 살아남는 것은 당신의 운명에 맡겨라.

B. OBJECT

목표는 미궁을 빠져나가는 길을 알아내고 수수께끼를 풀고 길을 다니며 물건을 수집하고 적절히 사용하라. 성의 중앙에는 왕이 있고 그뒤에는 시계가 있다. 게임에서 이기려면 그의 힘을 능가하여 항복시켜라. 그러나 당신이 가장 처음 할 일은 그가 있는 곳을 알아내는 것이다.

C. 게임방법

이 게임을 처음 Load시키면 텍스트가 나와 텍스트 어드벤처로 **혼동하는** 사람이 많다. 그러나 약간의 노력만 하면 뛰어난 그래픽과 아케이드 **성질**이 강한 어드벤처 게임이 된다. 결코 처음에 포기하지 말아라.

게임을 위하여 약간의 도움말을 쓰면,

시작하면 서있는 위치는 도시의 한거리이다. 먼저 할 일은 극장을 **찾는** 일이다. 극장 입구에 도달하면 표를 사고 맞은 편으로 가서 팝콘을 사라 그리고 극장안에 들어가서 앉으면 옆에 여자가 팝콘을 달라고 한다. 아끼지 말고 줘라. 그리고 나면 영화가 시작되며 당신은 David Bowie의 얼굴을 보며 새로운 어드벤처 세계로 들어간다.

D. 힌트

시간을 낭비하지말고 빨리 움직여라.

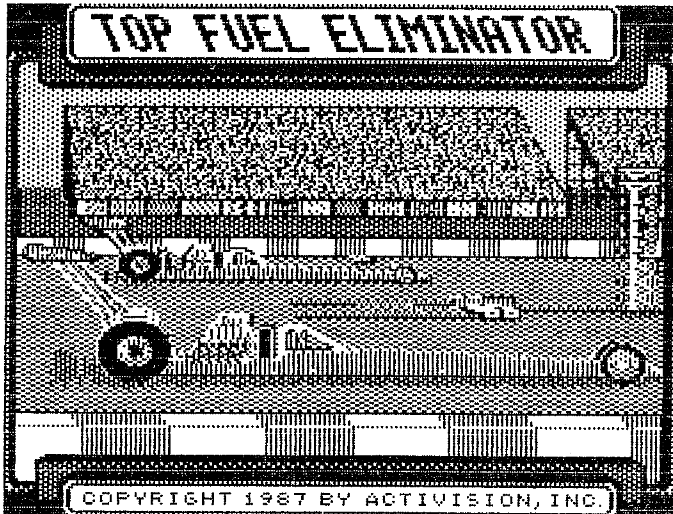
당신의 모든 행동은 게임에 영향을 준다.

문제를 풀기 위하여 때때로 이상한 길을 찾아야 한다.

전진보다 후진은 매우 힘들다.

게임을 풀기 힘들면 Save해두었다가 나중에 다시 게임을 하면 새로운 길을 발견할 수 있을 것이다.

TOP FUEL ELIMINATOR



I. QUARTER-MILE MANDNESS (4분의 1마일의 광기)

당신은 지금 2500마력의 특수 엔진을 탑재한 경주용차로 4분의 1마일의 거리를 가능한 빨리 주파하여야 한다. 당신은 Rocket처럼 빨리 달리는 차를 조정하기 위해서는 빛보다 빠른 반사 신경을 가져야 한다.

Top Fuel Eliminator는 Drag Racing (가속경기)의 모든 상태를 요구하는 시뮬레이션이다. 한 시즌은 9개의 경기로 이루어지며 각각의 경기마다 얻는 포인트로 우승을 가린다.

당신은 8명의 다른 운전자와 경기를 벌이며 경기에서 승리를 거두기 위해서는 경기장의 트랙 상태와 날씨를 잘 살펴 알맞게 차를 조절하여야 한다. 이를 위해 많은 Option이 제공되며 승리에 많은 영향을 미치게 된다.

II. GETTING STARTED (시작하기)

이 게임은 조이스틱이나 키보드로 조작할 수 있다.

1. 드라이브에 게임 디스켓을 넣는다.

2. 컴퓨터를 켠다.

타이틀 화면이 나오고 게임을 진행할 수 있다.

III. THE RACING SEASON (경기 시즌)

경기 시즌에는 아래와 같은 9개의 경기로 이루어진다. 순서는 다음과 같다.

1. Winter Nationals
2. North Nationals
3. Spring Nationals
4. East Nationals
5. Summer Nationals
6. South Nationals
7. Fall Nationals
8. West Nationals
9. World Event

각각의 경기는 몇 가지의 트랙 상태를 나타내며 랜덤하게 변하므로 상태에 잘 적응하여야 한다.

♣ RACE RULES (경기 규칙)

다음과 같은 이유로 자격을 박탈당한다.

* 먼저 출발한다.

* 엔진이 파열된다.

* 중앙선을 침범한다.

* 상대방의 차와 부딪친다.

그러나 두 대의 차가 동시에 파울을 범하였을 경우는 먼저 결승점에 도달한 차가 이기게 되며 두 대가 서로 부딪쳤을 때에는 조금이라도 더 앞으

로 나간 차가 승리하게 된다. 그러나 앞서 가던 차가 상대차의 방해를 위해 중앙선을 침범하였을 때는 승리를 뺏기게 된다.

♣ THE PIT AREA (정비구역)

각각의 레이스 전에 나타나는 곳으로 차를 위한 모든 것을 도로상태와 계절에 맞추어 준비하는 곳이다. 상태 조정을 위하여 아이콘으로 표시되어 있고 이 아이콘들을 조이스틱으로 움직여 정하여 원하는 정비를 한다.

♣ ENTERING RACE-XMAS TREE ICON

경기를 시작하는 아이콘으로 레이스 화면이 나타나며 앞으로 닥칠 상황에 대하여 이를 악물어 정신을 차려야 한다. 한번 페달을 밟아보고 준비를 하라. 한번 경기에 들어가게 되면 포기할 수 없다. 우측에 위치한 회전수계기(Tachometer)와 왼쪽에 자리한 출발 표시기를 주의깊게 살펴보라.

태코 메타는 시작시에는 2000rpm이나 출발 대기시에는 5000rpm으로 증가시키고 출발 표시기의 노란 불이 녹색 불로 바뀌기를 기다려라. 이 때가 출발할 시간이다. 대부분의 경기결과가 스타트에서 결정난다. 차가 달리는 동안 한번의 변속이 이루어져야 하며 그때는 엔진의 회전수가 9500일 때가 가장 적당하다. 이 때 변속이 이루어지지 못하면 엔진이 과열되어 폭발한다. 또한 미리 기어를 변속하면 결코 상대방을 이길 수 없다.

2500마력의 괴물로 4분의 1마일의 거리를 직선으로 운전하기가 쉽지는 않을 것이다. 이를 위해 많은 연습이 필요하다.

♣ FINE TUNING DRAGSTER

이길 수 있는 확률을 높이려면 조금 더 정교하게 차를 준비하여야 한다. 그를 위해 아래와 같은 Menu가 마련되어 있다.

♣ '?' MARK

트랙의 상태를 안내하여 주어 정비와 작전을 짜는데 도움이 되게 한다.

♣ CLOCK ICON

발화의 타이밍을 잡는다. 이 점이 파워를 올리는 데는 매우 필요하나 엔진이 폭발할 위험이 매우 크다. 주의깊게 선택하라.

♣ FUEL CAN ICON

연료 혼합비를 선택한다. 연료는 니트로 글리세린과 메탄을 혼합한 액체를 사용하며 니트로를 많이 넣으면 엔진의 폭발력이 강해져 매우 힘찬 경기를 펼치나 엔진 폭발의 원인이 된다. 니트로를 적게 넣으면 안정된 경기를 펼치게 된다.

♣ CLUTCH ICON

엔진의 힘을 뒷바퀴에 전달해주는 전달기관을 조절한다. 트랙의 상태가 좋으면 Grab(그랩)을 높이 잡아 엔진의 힘을 바퀴로 그대로 전달시키고 트랙이 미끄러운 상태이면 그랩을 낮게 잡아 스무스한 스타트를 하게 하여 바퀴가 미끄러운 트랙에서 헛돌지 않게 하라.

♣ TIRE ICON

이 명령은 트랙의 상태에 따라 타이어의 압력을 맞추어주게 하여 원활한 경기를 하게 한다. 트랙이 미끄러우면 타이어의 압력을 낮추어주는 것이 좋으나 마른 땅에서 타이어의 압력이 낮으면 마찰이 심하여 속도가 나지 않게 된다.

♣ WING ICON

뒷바퀴위에 붙어있는 날개의 각을 조정하여 엔진의 힘이 충분히 발휘하게 한다. 날개의 각을 높이면 공기가 내려누르는 힘이 생겨 바퀴가 트랙을 원활하게 달리나 눌리게 되어 속도가 줄어든다. 트랙의 상태가 미끄러울 때는 높은 날개각을 잡아 누르게 하는 힘이 강하게 되면 덜 미끄러지게 된다.

♣ ENGINE ICON

Supercharger Speed를 선택할 수 있으나 매우 위험한 모험이다. 엔진압이 커질수록 위험도는 커진다.

큰힘을 내는데 중요한 것은 연료의 혼합비, 발화 타이밍, Supercharger Speed이다. 이러한 것들의 조정은 경험에 의하여 알 수 있으므로 한, 두번의 패배로 실망하여 게임을 포기하면 정말 귀중한 게임을 잃어버리게 된다. 패배를 승리에 발판으로 삼아 원인을 분석하고 두번다시 그러한 실수가 일어나지 않도록 주의하라.

♣ 승자가 되면

레이스의 결과가 표시되며 토너먼트 표의 위로 올라가 다음 상대와 겨룬다. 승자에게는 그에 알맞은 점수가 주어지며 각각의 운전자들의 종합 점수가 게시된다.

♣ PERFORMANCE ANALYSIS (레이스의 분석)

Elapsed Time : 결승점을 통과한 시간이 표시된다.

Top Speed : 레이스중의 최고 속도를 나타낸다.

Reaction : 출발선을 통과할 때부터 결승점까지의 당신의 운전 반응을 나타낸다.

Shift : 변속이 잘 이루어졌는지 표시한다. 변속은 엔진의 회전수가 9500rpm에 이르렀을 때 이루어져야 한다.

Power : 정비소에서 얼마나 잘 연료를 혼합하였느냐에 따른 평가이다.

Traction : 차를 얼마나 잘 만들었는가에 대한 평가이다.

Engine Fail : 잘못된 정비나 기어 변속의 잘못으로 엔진이 잘못되었을 때 켜진다.

Crash : 벽에 부딪쳤거나 엔진이 폭발하였을 때 켜진다.

Red Light : 부정 출발하였을 때 켜진다.

Line Cross : 중앙선을 침범하였을 때 켜진다.

그리고 맨 아래에는 경기의 결과가 나온다.

IV. POINTS SYSTEM

각각의 경기에 결과에 따른 점수는 다음과 같다.

Fastest	8Point
2nd	7Point
3rd	6Point
4th	5Point
5th	4Point
6th	3Point
7th	2Point
8th	1Point
실패	0Point

각 경기에 참가하였을 때

Award Category

Winner	800Point
Runner-Up	600Point
Semi-Finalist	400Point
First Rounder	200Point
Not in Race	0Point

경기에서 얻은 모든 점수가 표시된다. 높은 점수를 얻기위해 Dragster의 시동을 걸어보자.

REALMS OF DARKNESS

I. INTRODUCTION (소개)

많은 위대한 hero, 굉장한 마법사, 괴상한 맹수, 그리고 엄청난 보물이 있는 세계의 환상적인 모험을 준비하자. Realm of Darkness에 들어갈 준비가 되었는가. Realm of Darkness도 다른 환상게임과 같은 환상적인 모험게임이다. 플레이어는 괴물에게 이기기 위한 힘과 부를 가진 캐릭터를 만들어야 한다.

이 게임은 다른 좋은 게임보다 더 복잡하고 어려워진 Puzzle을 풀게 되기 때문에 완벽한 모험이 된다.

이 게임은 복잡함이 증가되는 여러 얘기로 진행된다. 마치 방대한 얘기의 부주제처럼, 개개의 시나리오는 완벽한 플레이를 위해 몇 시간을 소비해야 한다.

무대에는 도시, dungeor, 큰 동굴과 여러 형태의 주거지로 구성된다.

바깥세계는 도시와 비슷한 많은 것들이 있다.

Dungeon과 Cavern에서 많은 것을 발견할 수 있다. 즐거운 시간을 위해 첫발을 내딛자.

II. EQUIPMENT (준비)

- AppleII+ (적어도 48KRam과 Apple soft Rom을 가져야 한다) or IIc,IIe 컴퓨터
- Color모니터나 TV를 권한다. 그러나 monocrome 모니터도 깨끗하게 게임을 할 수 있다.
- 디스크 드라이브 1대
- 조이스틱 옵션

III. GAME PACKAGE

- The boot disk : 게임을 시작한다.
- Adventure disk : 게임을 세이브하는데 사용한다.

• Manual : 게임을 어떻게 하는지 읽어본다.
• Map and command card : 모험을 돕는다.
• A map pouch : Dungeon에서 아이템을 발견한다.

IV. THE MANUAL

게임을 하기 전에는 전부 읽을 필요가 없다. Chapter 1이 게임에 영향을 미치는 부분이다. Chapter 1을 읽으면 Realms of Darkness에 중요한 특징을 배우게 된다.

게임을 완전히 익히려면 Chap 1과 몇 부분을 완벽히 해야한다. 당신은 어려운 부분과 만나게 될 때를 위해 매뉴얼을 옆에 두어라. 그 때가 오면 content로 적당한 장을 찾아 해결하라. 우리는 관례 대로 몇 개의 약속을 했다.

(1) 많은 경우에서 약자를 써서 간편하게 했다. 예를 들면 |A|라 하면 "A"키를 누르라는 것이다.
(2) Space bar는 |Space|, left, right arrow key는 ←, →로 표시한다.
(3) 메뉴와 다른 그밖에 것에서 빠져나오려면 |ESC|키를 누른다.

V. CHAPTER THE QUICK OVERVIEW

Quick overview는 Realms of Darkness에 관해 짧은시간 안에 알려준다. 그러므로 중요한 몇 가지만 설명한다.

SECTION 1. PLAYING THE GAME IN II STEP

11가지 step을 읽으면 첫 번째 모험을 할 수 있다. Section 2와 3은 모험에 중요한 spell 외우기와 괴물과 싸우기다. 모험을 끝낼 때는 Section4를 읽어라.

Step 1. Starting the game

시작하려면,
(1) 컴퓨터를 끄고
(2) Boot disk를 드라이버에 넣고
(3) 컴퓨터를 켜 타이틀이 나타날 때까지 기다린다. 아무 키나 누르면

타이틀이 지나가고 게임을 시작한다.

Step 2. Using the main menu

네가지 옵션으로 구성된다.

- Continue a saved game : 세이브해 둔 게임을 계속한다.
- Character Utilities : Character를 만들고 대원을 구성한다.
- Disk Utilities : Chapter III에서 특징을 설명한다.
- View Title Screen : 타이틀 페이지를 다시 보여 준다.

Pointer를 올리려면 ←키, 내리려면 →키를 누르고 RETURN으로 실행시킨다.

Step 3. Character Utilities (Creating Character)

Note. 당신의 편의를 위해 이미 8명의 멤버를 마련해 놓았다. 만약 이들을 사용하려면 step4를 읽어라.

나중에 설명하는 disk utilities에 의해 game disk의 back-up을 해야 한다. 새 인물을 만들려고 이미 만들어진 인물을 지울 수 있다.

Creating Character (또는 다른 어떤 곳에서든지)에서 벗어나려면 간단히 | ESC | 키를 누른다.
고의적이 아니게 눌렀다면 앞의 명령을 반복해야 한다.
Realms of Darkness를 하기 전에 당신은 아래 방법으로 character를 만들 필요가 있다.

(1) Create a character 명령을 고른다.
(2) 캐릭터는 사람들과 비슷한 특징과 능력을 갖는다. 6개의 능력에서 1-20까지 범위를 갖는다.
   - Wisdom : Priest spell을 외우는데 필요하다.
   - Intelligence : Sorcerer spell에 중요하다.
   - Agility : Thief의 능력에 영향을 끼친다.
   - Strength : Fighter에 매우 중요하다.
   - Vitality : 죽기 전까지 버티는 능력을 말한다.
   - Luck : 운명의 변동을 조정한다.
(3) 게다가, 캐릭터는 Class 별로 최소의 양 이상을 가져야 한다.
   다음과 같다.

	Wisdom	Intelligence	Agility	Strength	Vitality
Fighter	?	?	?	14	?
Sorcerer	?	14	?	?	?
Priest	14	?	?	?	?
Thief	?	?	14	?	?
Champion	?	13	10	14	?
Knight	14	?	10	14	10
Barbarian	?	?	14	14	14
Friar	13	?	15	12	10

위 표를 이용하여 각 클래스와 능력에 적혀 있는 숫자 이상의 양을 가져야 한다.

(4) Class의 특징을 간단히 적어보았다.

- Fighter : Warrior이며 무기를 잘 사용한다.
- Sorcerer : Warrior로는 부족하지만 파괴적인 spell을 외우는 능력을 가졌다.
- Priest : Heal과 체력을 복구하는 특별한 spell을 사용한다.
- Thief : 함정과 도둑질에 대하여 전념한 캐릭터
- Champion : Sorcerer spell을 외우는 warrior
- Knight : Priest spell을 사용하는 warrior
- Barbarian : Warrior와 thief의 중간
- Friar : 격투기를 하는 사람과 비슷하다.

(5) 적절한 최소한의 숫자를 이용하여 캐릭터를 만든다.

(6) A와 Z키를 이용하여 이동시켜 변하게 하고 싶은 스코어를 스페이스키로 실행시킨다. 가장 원하는 캐릭터가 만들어졌으면 리턴으로 받아들인다.

(7) 이러한 점을 보고 Race를 결정하라. 4가지 Race가 있다.

- Gnome : 눈치가 빠르고 수다스럽게 떠들고 매우 민첩해 도둑의 50%가 Gnom이다.
- Dwarf : Short, Strong and very tough 전투를 위해 살고 best fighter의 몇은 Dwarf다.
- Elf : 부드럽고 상냥하며 지식이 매우 높다. 마법은 잘 사용한다.
- Human : 하늘의 별들처럼 다양하다. 인간은 규정하기가 힘들다. 8

계급에 똑같은 능력을 가지고 있다.

(8) 성별을 골라라. 원하면 (9), 원하지 않는 성일 때는 (N)을 타이핑한다.

(9) 마지막으로 해야 할 일은 이름을 짓는 것이다. 15자이내에서 지을 수 있다. |RETURN|을 누르면 캐릭터는 disk에 save되고 Character Utilities가 나타난다.

(10) 가장 강한 구성을 위하여 8개의 캐릭터를 만들어 놓았다. 섞여있는 Class를 살펴보면

a) 4명의 fighter (fighter, barbarian, knight, friar, champion)

b) 도둑 1명

c) Sorcerer 1명

d) 두 명의 priest의 구성이 가장 좋다.

(11) 만들어 놓은 캐릭터를 보려면 Utilitle menu에서 Directory를 고른다.

Step 4. Starting the Adventure

8명의 캐릭터를 만들었으면 모험에 들어가기 전에 파티를 구성할 필요가 있다.

(1) Character Utilities menu에서 Start adventure 명령을 고른다.

(2) 다음의 설명을 용어로 "MARK"라 한다.

a) 각각의 인물에 몇 개의 아이템을 고를 수 있다.

b) |Return|으로 소지할 것과 놓아둘 것을 정한다.

c) 마킹이 끝났으면 |SPACE|로 나온다.

d) |A| 또는 Up arrow키로 포인터를 올리고 |Z|키와 다운 arrow key로 내린다.

e) ←→키는 다른 메뉴로 옮긴다.

(3) 원하는 대원이 파티가 구성되었으면 ←→키를 누르면 전화번호부같은 캐릭터 디렉토리 안에 flip 명령이 나온다.

(4) Boot Disk를 빼고 Adventure 1 Disk를 넣고 아무 키나 누르면 Hall of Heroes에 들어간다. Realms of Darkness에 첫발을 디딘 것이다.

Note : 대원의 멤버를 Hall of Heroes에서 바꾸었다면 Adventure 1 Disk에 세이브된다.

Step 5. Stepping through the hall of heroes

START The Adventure option을 실행시키면 Grail시에 Hall of Horoes에서 시작한다. 여기에는 두 가지 옵션이 있는데

- Return to the Boot Disk
- Adventure in Grail

처음 것은 Boot Disk로 돌아가 다시 대원을 조직하고 두번째 것은 게임을 시작한다. 만약 이것을 선택하였다면 step 6을 읽어라.

Step 6. Learning the Commands

많은 커맨드가 있다. 게임중에 H를 누르면 커맨드가 나타나고 커맨드 카드를 보는 것도 좋다.

Step 7. Rearranging the Charaoter

앞에 4인물만이 싸울 수 있다. Party 앞에 fighter를 두는 것도 좋은 생각이다. 전투중이 아니라면 언제나 자리바꿈을 할 수 있다.

다음과 같이 한다.

(1) | F | 키를 누르고

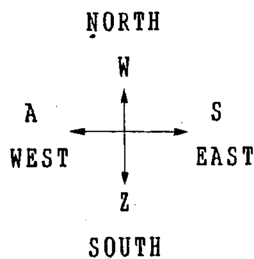
(2) 그리고 Modify character position option을 선택한다. 다른 커맨드는 나중에 설명하겠다.

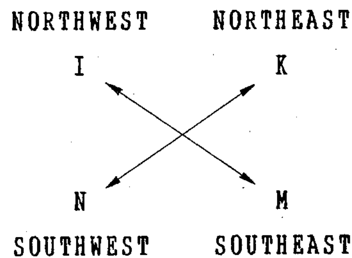
(3) Fighter를 앞에 두어라. 그들은 싸움을 잘하기 때문이다(1-4까지).

(4) 끝마쳤으면 | Space | 키를 누른다.

Step 8. Moving around

Move command부터 배우자





Step 9. Visiting the city

(1) Guard에게 물어 가치있는 정보를 배워라.

(a) Guard house는 Hall of Heroes에서 서쪽으로 두 번, 북쪽으로 1 번 하면 들어갈 수 있다.

(b) | Return | 을 치면 작은 창이 나온다. Chap 4에서 설명을 한다.

(c) 정리하면

(1) Guard House에 들어간다.

(2) | Return | 을 치고

(3) Talk to the guard라고 Type하고, | Return | 을 누른다.

(4) 끝났으면 | ESC | 키를 친다.

(2) 무기와 갑옷을 사기위해 Blacksmith를 방문한다.

(a) Guard house에서 Z 두 번, S 한 번, W 한 번 하면 Blacksmith를 만난다.

(b) 아래표와 같이 아이템을 사주는 것이 좋은 생각이다.

Character	Weapons	Armor
1-4	채찍	망토
5-8	지팡이	

(c) 소지하고 싶은 물건은 | P | 키로 가진다.

(1) 카운터로 가고자하는 캐릭터를 선택하면

(2) 다음의 옵션이 나온다.

- Buy an item
- Sell an item
- Leave the coynter
- Get another character
- Pool Silver 중 하나를 고른다.

(3) 원하는 아이템을 고른다.

(4) 빠르게 물건을 사는 방법은

a) 카운터에 나간 캐릭터가 은을 모은다.

b) 각자 아이템을 준비한다.

c) 다른 캐릭터로 넘긴다.

d) a → c 를 반복한다. 적어도 24실버는 남겨야할 필요가 있다.

(5) | 1 | 에서 | 8 | 까지 번호를 눌러 inventory를 살펴라. 게임으로 돌아가려면 | ESC | 를 누른다.

(3) 아이템을 사기 위해 provisoner를 방문한다.

(a) Blacksmith shop에서 Z 한 번, S 한 번, W 한 번하면 도달한다.

(b) Sorcerer의 thief는 Torch를 가져야 한다. Underground에서 필요하다.

(c) 필요한 것을 모두 가질 수 있다.

| E | quipping은 캐릭터가 가진 아이템을 장비할 때 사용된다.

(d) Oquip이 완료되었으면 | Q | 키를 눌러라. 다음과 같은 것이 나온다.

Name of character

Class of character

Armor Class, Hits, Food, Silver, 장비된 Weapon상태 (OK, Poisoned, Paralized로 표시)가 나타난다.

| Space | Summary와 비슷하다.

Step 10. Exploring the underground

바로 시밖 폐허로 가라. 여러 괴물 들에게서 살아남을 만한 충분한 힘이 없다.

(1) City gate에서 S 두 번, W 한 번, D를 누르면 underground로 내려간다.

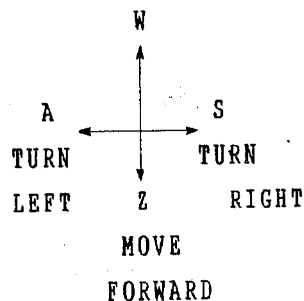
(2) 주의를 보려면 torch가 필요하다. Invoke 명령으로 불을 밝힌다.

(a) 캐릭터를 고른다(sorcerer와 thief 중에서).

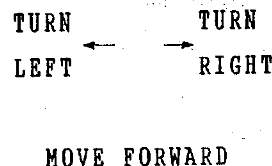
(b) Invoke 하려는 아이템을 고른다(torch와 lantern).

(3) Underground movement key

MOVE FORWARD



OR



MOVE FORWARD

단지 30°위만 볼 수 있기 때문에 어렵다면 지도 조각들을 이용하라.
Underground에서는 앞으로 전진만이 가능하다.

(4) 오르고 내려갈 때는 다음 키를 사용하라.

(D) 내려가는 명령 사다리나 층계 로프를 내려갈 때 사용한다.

(U) 층계나 사다리 로프를 올라갈 때 사용한다.

(5) 여러 문을 통과할 때는 다음키를 사용한다.

(O) 잠기지 않은 문을 연다. 문을 열고 들어간다.

(L) 마법이 아닌 잠긴문을 여는데 사용한다. 맞는 키가 있어야 한다.

Step 11. Using the Adventure mode

단순하게 여행하며 괴물을 만나면 이기기 위해 싸우는 것 가지고는 게임을 풀 수 없다. 자주 주위를 살펴 실마리를 모아야 게임에 발전이 있다.

(a) |RETURN|을 눌러 당신이 원하는 것을 타이프하라. "Look at the Skeleton" or "Move the altar"등으로 키입력을 시켜라. Chap IV에 자세히 설명한다.

(b) 실마리를 모으려면

(a) Rubble Area로 가라. 그리고 |RETURN|을 누르면

(b) 다음의 명령이 나온다.

- Search rubble
- Move rubble
- Climb rubble

(c) 끝나면 |ESC|키로

SECTION 2. CASTING SPELL

게임중에 spell은 두 가지 (Sorcerer와 Priest)가 있다.

(a) 전투중에는 cast spell option을 선택하고

(b) 전투중이 아닐 때는 |C|키를 눌러야 한다.
|A|와 |Z|키로 spell level을 선택하고 RETURN을 눌러 동작시킨다.

(c) |ESC|키로 나온다.
1레벨의 spell만 알고 있다면 1레벨이 spell을 spell point 내에서 외운다. 여관에서 쉬면 회복된다. Chap VIII에서 설명한다.

SECTION 3. FIGHTING MONSTERS

난폭한 괴물을 자주 만나게 된다. 괴물은 배가 고프고 당신의 은에 관심을 가지고 있다. 그러므로 전투방법을 알아야 한다.

(1) The monster summary screen
괴물과 멤버의 수가 표시된다. 표시된 스크린의 지속시간을 변화시키려면 |SPACE|를 누르고 Change delay option을 선택한다.

(2) The party options Screen
Fight Monsters : 전투를 한다.
Everyone fight : 전투할 수 있는 인원이 전부 공격한다.
Bribe with Silver : 돈을 주어 괴물을 떠나게 한다.
Bribe with food : 음식을 주어 괴물을 떠나게 한다.
Run : 도망가는 옵션
Character Summary : 캐릭터의 모든 상태를 보여준다. |9|키로 동작
Monster Summary : 얼마의 적이 얼만큼의 상태를 가지고 있는지 보여준다.
Surrender : 모든 방법을 쓴다음에 최후의 방법, 도망가기를 시도해 보든가 괴물을 유혹해 본 다음 실패하면 사용한다.
Change Delay : 스크린의 지속시간을 변경한다.
Act friendly : 괴물들과 싸우지 않기위해 취한다.
Hide : 잘 안보이게 숨는다.

(3) (a) Fighter type을 골랐으면 싸우는 옵션
(b) Spell caster일 때는 cast를 한다.
(c) 아무 것도 아니면 Pass
Fight : 경험과 은이 필요할 때 사용한다.
Pass : 다음 캐릭터로 넘긴다.
Equip : 스텝 9에 설명
Dispell Undead : 괴물들을 쫓아버린다.

(4) Round가 끝나면 Character Summary로 상태를 확인하라.
만약 부상을 입었다면 Run 또는 Bribe로 괴물들을 단념시킨다.

SECTION 4. ENDING THE EXPEDITION

Fighter가 상처를 입거나 spell caster가 spell point를 사용했다면 휴식을 위해 시로 돌아와야 한다.

1) 여관에서 최대가 될 때까지 쉬어라.

2) 음식의 양을 살펴라. 30이하가 되지 않도록 하라. Tavern에서 식량을 산다.

a) P키를 누르고 캐릭터 번호를 누른다.

b) 은을 모으고 식량을 산다.

c) 파티가 원하는 음식을 사기위해 20silver정도 저장해 두어야 한다.

3) 은이 남은 것이 있다면 더 좋은 무기를 사고 Torch와 item도 사는 것을 잊지마라.

• Saving and continuing the game

세이브시키려면 F키를 누르고 세이브 옵션을 누르라. 계속은 continue a saved game option을 선택하면 된다.

• Defining your immediate goals

게임을 끝내려면

(1) 모든 방을 돌아보아라

(2) Guard의 말을 최대한 믿어라. 중요하다.

(3) 매뉴얼을 참고하라.

VI. CHARACTER BACKGROUND

Character attribute는 설명했음. Race와 Status도 설명했음.

• Classes

Fighter : 이 계급이 없으면 게임이 괴로워진다. Fighter는 잘 훈련된 군인과 같다. Fighter의 난폭함에 놀라지 마라. 또한 그 훈련 때문에 어느 무기와 갑옷도 사용할 수 있다. Fighter는 strength가 14이상 필요하다.

Sorcerer : 그의 spell로 어느 어려움이든지 해결하는 지도자 타이프이다. 그의 spell을 기억해라. 잊지 말아라. 그는 inteligence 14가 필요하다. 그의 spell은 대부분 공격적이다. 그의 spell로 fighter가 싸우는 동안 적에게 damage를 입혀 이기게 한다. 가장 강력한 캐릭터이지만 처음에는 간단한 spell밖에 모르기 때문에 처음에 죽을 수 있다. 어려울 때만 돕고 그 이외에는 쉬며 방어에 전념하라. 최소

의 무기, 최약의 갑옷밖에 입지 못한다.
그의 몸은 약하기 때문에 수시로 살펴야 한다.

Priest : Heal spell을 배운 마법사다. Party중에 체력을 복구시키는 단 한사람이기 때문에 매우 중요하다. Sight, weaken, poisoned등을 치료한다. 그의 spell은 공격적인 것이 아니다. 그가 spell을 배우기 전에는 전투기술을 훈련했었기 때문에 그의 전투 능력은 스코어보다 뛰어나다. 약간의 무기와 여러 갑옷을 사용할 수 있다. 그의 spell 때문에 wisdom이 14 이상이어야 한다.

Thief : 함정과 훔치는 재주때문에 파티에 중요한 인물이다. 전투능력은 떨어진다. 그러나 priest보다 효과적인 공격을 한다. 전투중 그는 맨처음 공격을 한다. 그는 날쌤이 14이상이어야 한다.

Champion : Fighter 65%와 sorcerer 35%가 섞인 인종이다.
Sorcerer의 spell을 할 수 있지만 한두 종류의 무기와 갑옷만을 사용한다.

Knight : Fighter + priest 인종 여러 무기와 갑옷을 사용하며 spell을 사용하지만 배우는 속도가 느리다.

Barbarian : 다른 대원이 강해질 때까지 필요하다. 그는 Hit의 기회를 많이 가지고 있어 필요한 대원이다. 그는 trap 해체 기능을 가지고 있다.

Friar : 많은 Character가 friar가 되고자 했으나 13 wisdom, 15 agility, 12 strength, 10 vitality가 있어야 되기 때문에 많은 실패를 했다. 많은 기능을 가지고 있다. 그는 flying kick을 할 수 있다.
또 그는 iron을 잘 사용하여 한 번에 많은 damage를 입히고 혼란속에 틈으로 적을 공격한다. 300pound 이상의 plate를 장비하고 있는 동안은 flying kick이 불가능하다.

VII. MAIN MENU

- 거의 모두 앞에서 설명했음.
- Disk Utilities

Make a library back up : Backup disk를 만든다. |ESC| 키로 포기할 수 있다.

Restore a library Backup : Character가 우연한 사고로 지워졌다면

다시 복구한다.

Reinitialize the game : 중요한 아이템이나 강한 캐릭터를 얻었다면 Adventure 디스크를 다시 만들어 사용할 수 있다.

Refair disk : Disk error가 발생하는지 살핀다.

VIII. THE COMMAND KEYS

A. Movement key : 설명했음

(1) ---- (8) : 각각의 캐릭터를 보여준다.
(9) (space) : 캐릭터의 전반적 상태를 보여준다.

B. Item related key

(E) Equip : 설명했음
(G) Get : 물건을 집는다. 캐릭터는 30개의 아이템을 운반할 수 있다.
(I) Invoking : Equip한 torch와 lantern을 사용한다.
(P) Purchase : 물건을 팔거나 살 때 필요하다.
(T) Transfer : 다른 캐릭터한테 물건을 전해줄 때 쓴다.
(X) Drop : 불필요한 물건을 떨어뜨린다.
(:) Item screen : 모든 아이템을 보여준다.

C. Underground related keys

(D) 층계나 사다리 또는 체인을 내려간다.
(U) 층계나 사다리 또는 체인을 올라간다.
(L) 잠긴 문을 연다. 마법으로 잠긴 문은 불가능하다. 열쇠가 있어야 한다.
(O) 닫힌 문을 연다.

D. Multiple - Parties Keys

(B) Break up : 다른 대원들을 게임에 넣는다.
(Q) 처음 대원들을 남겨 두거나 바꾼다.
(R) 다른 그룹과 만나 작은 그룹을 큰 그룹으로 만든다.

E. Miscellaneous keys

(C) Cast a spell
(H) Help! : 잃어버린 커맨드를 다시 기억나도록 커맨드가 모두 나온다.
(V) View : Outside에서만 사용한다.
(Y) 윈도우를 닫는다.
|ESC| : 많은 코먼과 메뉴에서 나온다.
F : SUB menu

- Change Screen delay
- Change time between Party Switches : 다른 Party 전까지 행하는 turn의 수를 변경하다 시작할 때 20회로 정해졌다.
- Pool Silver : 한 캐릭터로 은을 모은다.
- Modify character positions : 지위를 이동한다 (대원들간에).
- Equalize food : 음식을 나눈다.
- Use weaken poison Ability와 Use iron will Ability가 있다.
- The joystick option
  Ctrl - 0로 실행하며 Ctrl - 0로 빠져나온다.
  Button 0 : |RETURN|
  Button 1 : |Space|

IX. ADVENTURE MODE

약자로 된 명령어 이외에는 단어를 쓰고 기본적인 문법형태로 간단히 타이프하라. 사용되는 워드는 다음과 같다.

ASK, ATTACK, BUILD, CLIMB, EXAMINE, FIGHT, INSERT, KILL, LOOK, MAKE, MOVE, PUSH, PUT, READ, SEARCH, SAY, SHOUT, SWIM, TALK, TURN, YELL, etc (등등)

(1) |/|를 누르면 커서가 이름 뒤로 온다.
(2) RETURN으로 타이프한 글씨를 인풋시킨다.
(3) |ESC|키나 인풋 에어리어를 블랭크로 놓아두고 |RETURN|을 누른다. Adventure는 단 한사람만이 할 수 있다. 커맨드 워드로 clue를 를 찾고 지식을 축적시켜 게임을 진행시킬 수 있다.

• TALK를 타이프하여 누군가와 이야기도 할 수 있다.

X. SPELLS DESCRIPTIONS

A. SORCERER SPELLS

• Level 1.

Absentmindedness (combat) : 괴물의 기억을 지워버려 대원들을 괴롭히지 않도록 한다.

Ignite (combat) : 불꽃을 발사하여 몇몇의 괴물을 다치게하는 주문

Unlock (non combat) : 마법적으로 닫힌 문을 연다.

Fire ball (combat) : 손가락 끝에서 괴물을 향해 작은 불덩어리를 날려보낸다.

Light : 마법의 불을 만들어낸다.

Identify an item (non combat) : 아이템의 실체를 밝힌다.

• Level 2.

Protection (combat) : Party중 어느 한 캐릭터에게 Armor를 강하게 한다.

Charge Detection (non combat) : 얼마나 많은 양의 아이템이 남았는지 인식한다.

Frost Byte (combat) : 작은 눈 폭풍을 만든다.

Fine Focus (combat) : 몇몇 괴물은 눈에 잘 안보인다. 그런 적을 잘 보이게 하여 hit의 기회를 늘인다.

Paralyze (combat) : 괴물을 무기력하게 마비시킨다.

Neutralize Gravity (non combat) : 구멍을 발견했을 때 이 spell을 외면 중력이 없어져 뜨게 되어 구멍위를 지나간다.

• Level 3.

Flames (combat) : 불꽃벽을 만들어 괴물에게 뜨거움을 준다.

Open sesame (non combat) : 마법으로 잠긴 문을 연다.

Fighter strength (combat) : Warrior처럼 위장한다.

Instant Lantern : 지속시간이 긴 불빛을 만든다.

Make illusion (combat) : 괴물이 두려워하는 것이 나타나 Hill로 도망치게 한다.

Invisibility (combat) : 안보이게 된다.

- Level 4.

  Party Protection (combat) : Party 전체를 보호한다.

  Mass Paralysis (combat) : 괴물들이 모두 마비된다.

  Spell Diversion (combat) : Spell의 방향 바꿔 spell caster에게 보낸다.

  Lightning Bolt (combat) : 햇빛과 같은 충격으로 괴물을 괴롭힌다.

  Snail Spell (combat) : 괴물이 평소의 절반밖에 공격하지 않는다.

  Insanity (combat) : 미치게 만든다.

- Level 5.

  Mass invisibility : Party 전체에 작용하는 invisibility spell

  Valhalla power (combat) : 추가의 공격 기회를 준다. 이 효과는 누적되지 않는다.

  Jon explosion (combat) : 괴물들에게만 효과적인 폭발을 한다.

  Vnpetrification : 돌이 된 캐릭터를 정상으로 돌린다.

  Defensive field (combat) : 땅이 낮은 레벨의 spell을 흡수하게 하여 보호한다.

- Level 6.

  Valhalla sprit (combat) : Spell을 받는 사람을 명중도가 높은 인간 전투방으로 만든다.

  Blizard (combat) : 북극의 환경과 비슷하게 괴물에게 준다.

  Dis arm and identify (special) : 어느 트랩이든 해체하고 아이템의 실체를 알아낸다.

  Reflection (combat) : 괴물이 주문을 반사시켜 도리어 그들이 당하게 한다.

  Teleport : 이동을 하거나 괴물들로부터 도망갈 때 사용된다. Dungeon 밖으로 이동은 안됨.

- Level 7.

  Destruction (combat) : 괴물에게 치명적 타격을 가한다.

  Improved Teleport : 그들이 원하는 어느 곳으로든지 이동이 가능하다.

  Fighter Power (combat) : 강력한 무기를 가진 Fighter로 공기보호막을 가진다.

B. PRIEST SPELL

- Level 1.

  Restore sight : 다른 캐릭터의 시야를 고친다. 자기 자신은 포함되지 않는다.

  Pray (combat) : 다른 한 캐릭터의 Hit를 단단하게 한다.

  Heal : 잃은 Hit pts를 보충시킨다.

  Peace (combat) : Act friendly 보다 강하게 괴물들에게 받아들여진다.

  Crossfire (combat) : Caster의 손에서 괴물을 향해 십자불이 발사된다.

  Light : 마법의 불이 나와 오래 지속된다.

- Level 2.

  Tower of Protection (combat) : 마법방패를 만들어 모든 priest를 방어한다.

  Trap detection (special) : 함정을 구별해 내게 한다.

  Gnihton Spell : 대원이 무적이라고 느낄 수 있는 노래를 부른다.

  Blind (combat) : 괴물을 장님이 되게해 그들의 공격능력을 저하시킨다.

  Instant Lantern : 빛을 만들어 밝게 한다.

- Level 3.

  Chameleon (combat) : 주위색과 같이 변장시킨다.

  Restore Senses : 기절한 멤버를 정상으로 만든다.

  Heal Wounds : 상처를 치료한다.

  Weaken Poison : Poison에 대해 버티는 힘을 약하게 한다.

  Disarm Chest : 함정을 해체한다.

- Level 4.

  Earth Attack (combat) : 땅이 괴물을 공격한다.

  Magic mace (combat) : 전투중에 강력한 힘의 mace를 만든다.

  Depth Direction : 지상으로부터 얼마나 멀리 있는지 알려준다 (지하).

  Poison (combat) : 독으로 중독되게 한다.

  Remove Paralyzation : 마비된 캐릭터를 치료한다.

• Level 5.

Depoison : Poisoned된 캐릭터를 치료한다.

Dispel Undead : 괴물을 쫓는다.

죽은 캐릭터를 살린다. 실패하면 가루가 되므로 충분한 힘으로 cast해야 한다.

Shock : 괴물을 놀라게 한다.

• Level 6.

Acid rain (combat) : 괴물 주변에 산성비를 뿌린다.

Restore Ashes : Ash가 된 캐릭터를 살린다. 실패하면 Dust가 된다.

Restore lost levels : 몇몇의 괴물은 캐릭터의 레벨을 빼앗아간다. 이 spell은 그것을 복구한다. 그러나 실패하면 영원히 잃는다.

Cell rejuvenation : 캐릭터의 Hit point를 최대로 복구한다.

• Level 7.

Restore dust : Dust가 된 인물을 살린다. 실패하면 먼지로 남는다.

Safety : 가까운 도시로 이동한다.

Annihilation : 괴물의 수를 대폭 줄여버린다.

XII. TIPS

a) 잘 조합된 캐릭터 8인으로 탐험할 것. 4명은 fighter, 2명의 priest, 1명의 sorcerer가 가장 잘 구성된 조합이다.

b) Fighter를 전면에 위치시킬 것

c) 항상 1개 이상의 Torch나 lantern을 가질 것

d) 모험에 안내가 되는 정보를 반드시 듣는 습관을 들일 것

e) 부상을 당했을 때는 outside에 가서 쉴 것. 오래 살아남으려면 "반드시 여러번의 전투를"이라는 모토를 내세우지 말라.

f) Inn에서 쉬는 것이 필요하다.

g) 모든 방을 돌아다녀라. 30'X 30'의 방을 모두 돌 때까지 나가는 방을 알지 못했다면 실수한 것이다.

h) 몇 개의 아이템 (key....)은 매우 필요하고 귀하다. 잃지 마라.

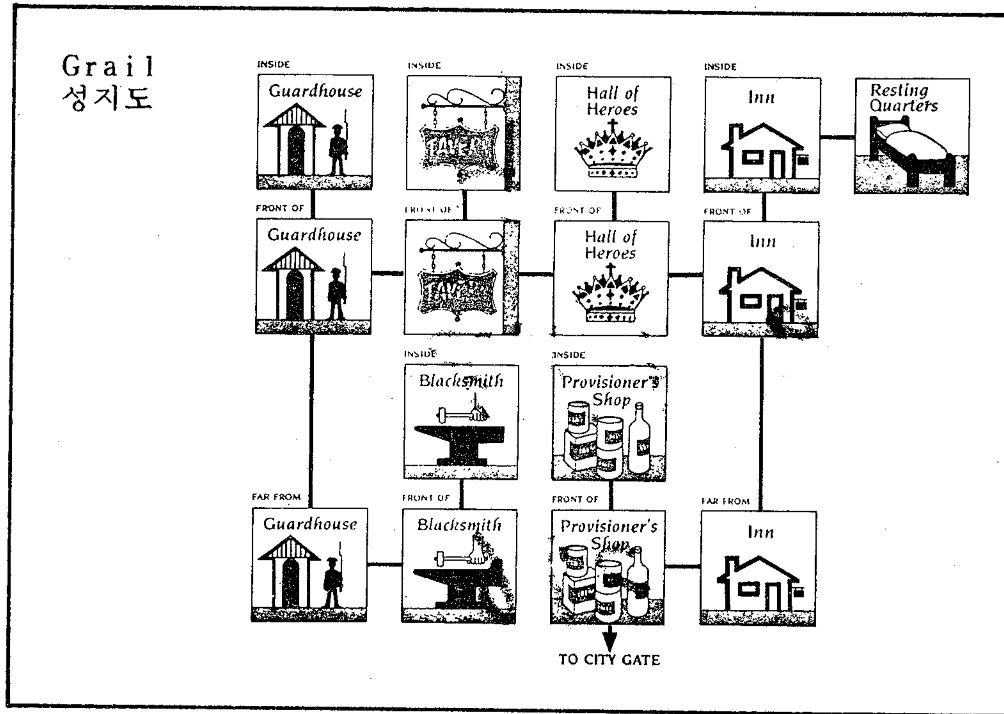
i) 문을 연다음에 문저쪽에 열쇠를 두고 오지 말아라.

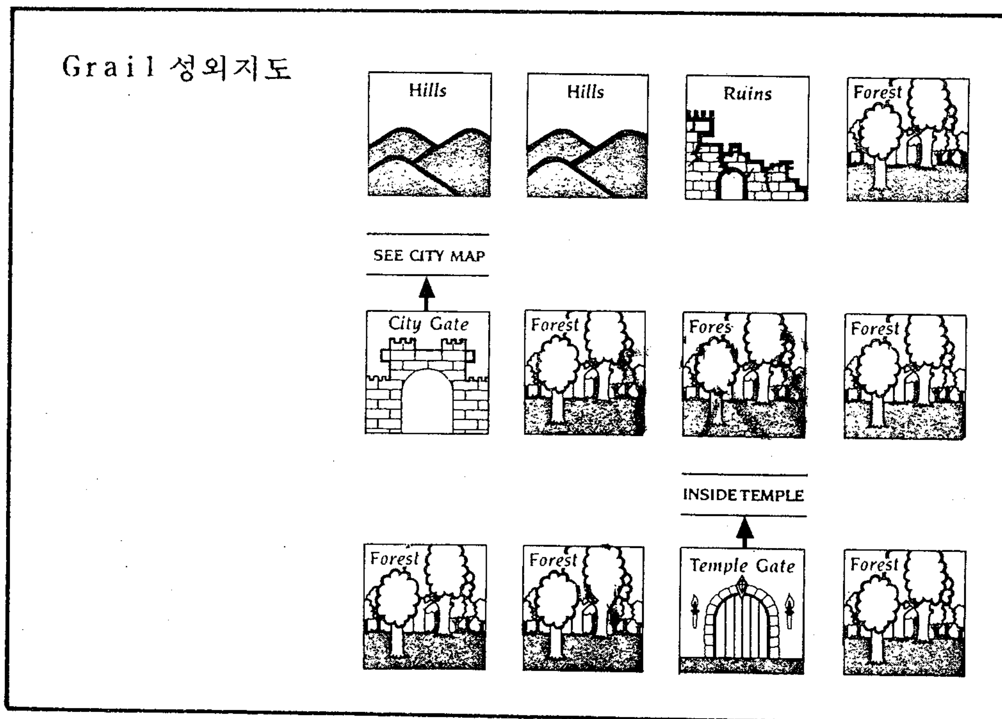
j) 강한 무기로 장비시켜라.

k) Food 사는 방법 : 앞에 설명

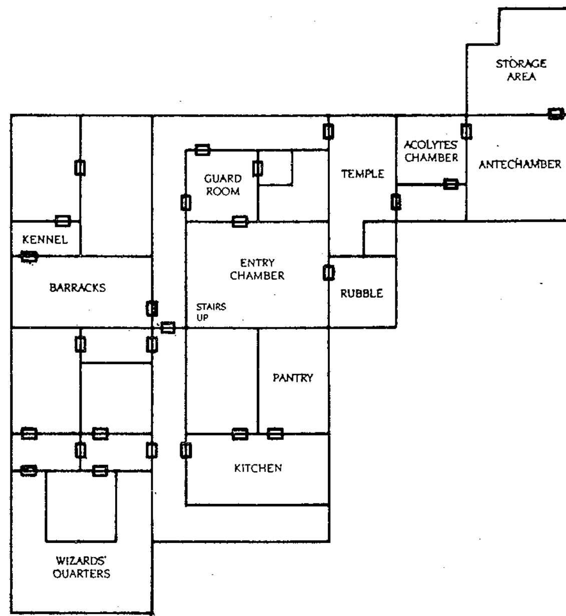
l) Item 사는 방법 : 앞에 설명

m) 게임도중에 컴퓨터를 끄거나 |RESET| 하지 말라. 반드시 세이브 다음에 하라.

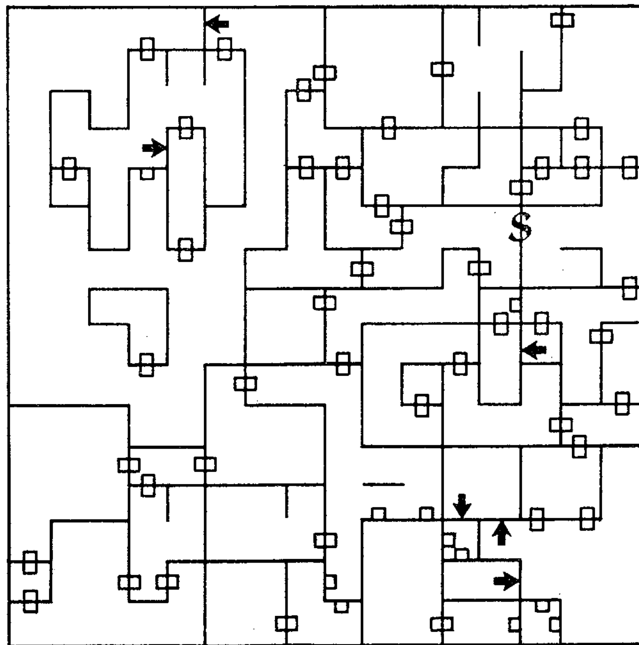




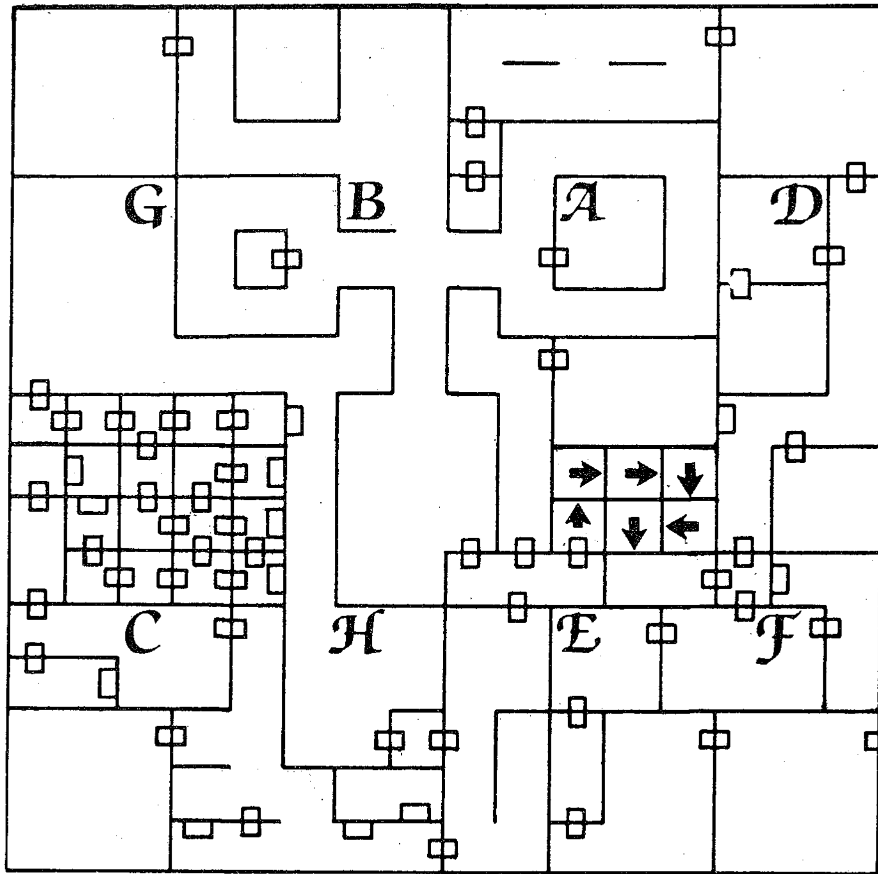
폐허 평면도



1. 폐허중 지하성적 제 1층 지도



2. 성 서남방 지하성적 제 1층 지도



MANIAC MANSION

I. ABOUT MANIAC MANSION (미치광이 맨션에 대하여)

이곳에는 괴상한 사람들이 살고있다. Fred박사는 은퇴한 물리학자로 미쳤다. Edna간호원은 예전 해군간호원으로 근무했다. Ed는 Hamster(일종의 큰쥐)를 숭배하는 10대 소년이며 또한 죽은 조카동생 Ted와 Tentacle, 그리고 누군가 살고있다. 그리고 Fred의 지하실에는 Sandy라 불리는 예쁜 소녀가 잡혀있다.

당신의 목표는 이웃 친구들 3명이 팀을 이루어 Sandy를 구해내야 한다. 이팀에는 반드시 Sandy의 친구인 Dave가 포함되어야 하며 Fred의 세계를 지배하려는 야심을 꺾을 수 있는 인물이 단 한사람 있다.

7명의 10대들은 저마다의 기술과 재주가 있으며 그들의 구성을 어떻게 하는가에 따라 게임을 끝낼 수 있게 된다. 맨션 안의 각 방에는 복합함정 또는 작은 함정이 각각 설치되어 있고 이러한 Puzzle을 푸는 것이 이 게임의 구성이 된다. 게임을 끝내는 방법에는 여러가지가 있으며 어떤 방법도 최선의 길이 된다. 행운을 빈다.

II. GETTING STARTED (시작하기)

디스켓을 드라이브에 넣고 컴퓨터를 켜면 Program이 로딩되며 잠시 후 Title Screen과 함께 7명의 10대아이들의 그림이 표시된다. 팀을 구성하면 게임을 할 수 있다.

III. PLAYING THE GAME (게임하기)

화면의 중앙에는 팀의 구성원들이 나오며 조이스틱을 움직여 그들을 이동시키며 모든 활동을 표시해준다.

화면의 아래에는 인물들이 행하는 활동을 정해주며 조이스틱으로 움직인다. 제일 아래부분에는 인물들이 갖고 있는 Item이 표시된다. 게임의 방법은 매우 쉽다. 직접 조이스틱을 움직여보라.

Ⅳ. THINGS TO TRY

화면에 표시되는 모든 문장을 참고하라. 화면의 왼쪽으로 계속 가다보면 맨션의 입구가 나온다. 그곳에서 다음과 같이 작동시켜라. "Unlock door with key"로 적으면 문을 열며 들어갈 수 있다. 열쇠를 못찾았으면 열쇠를 어디에서 얻을 것인가 생각해보라. 대부분의 미국인들은 열쇠를 문앞 매트 밑에 숨겨둔다. 이런 식으로 추리를 해가며 게임을 이끌어야 한다.

Ⅴ. SPECIAL KEYS

1. 2. 3 : 인물들을 교체한다.
CTRL-L : 세이브, 로드 메뉴가 나타난다.
CTRL-R : 게임을 다시 시작한다.
Space bar : 게임을 정지시킨다.
+, - : 메시지 출력속도를 빠르거나 느리게 한다.



부록

BARD'S TALE III 끝내는 법

QUESTRON I 힌트

QUESTRON II 끝내는 법

LEGACY OF ANCIENTS 끝내는 법

WASTELAND PARAGRAPH

RINGS OF ZILFIN 끝내는 법

BARD'S TALE III
끝내는 법

BARD'S TALE III(The Thief of Fate)의 세계에 오신 것을 환영한다. 우리들의 영웅들은 BARD'S TALE(Tales of Unknown)에서 아름다운 도시 SKARA BRAE를 악의 구렁텅이로 빠뜨린 사악한 MANGAR를 쳐부수었다. SKARA BRAE의 시민들은 이날을 축제의 날로 삼아 영웅들을 위해 축제를 벌였다.

한편 MANGAR의 두목인 TARJAN은 MANGAR의 죽음에 분노하였고 축제가 끝나기도 전에 SKARA BRAE를 강타했다. 그의 힘은 가공할 만하였고 삽시간에 SKARA BRAE는 폐허로 변하였다. 지금의 SKARA BRAE는 아득한 적막뿐...

아! 그러나 지금 영웅들은 이 처참한 광경을 보고 주먹을 불끈 쥔다. 당신은 지금 SKARA BRAE의 중심에 있는 것이다.

I. START DUNGEON (CATACOMB, UNTERBRAE)

SKARA BRAE를 거닐다 당신은 우연히 쓰러져 가는 Review Board를 보았다. 옛날의 웅장함은 사라지고 지금은 한 노인이 운영하고 있었다. 당신은 너무 반가와 말을 걸었다. 노인은 굉장히 반가와 하였지만 무엇인가 무서운 공포를 느끼는 것 같았다. 이유를 묻자 노인은 당신의 손을 잡으며 첫 번째 임무를 말해 주었다.

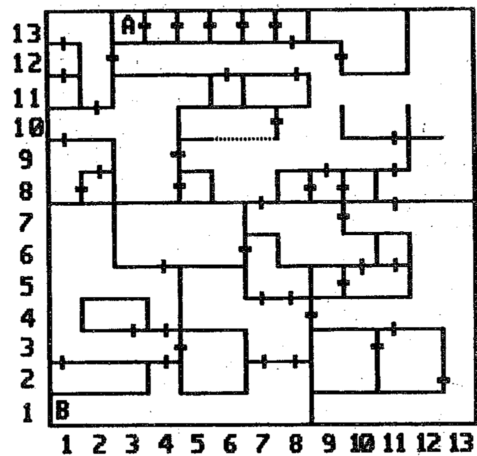
"Tarjan은 SKARA BRAE를 폐허로 만들고 그의 부하 Brilhasti Ap Tarj를 이 도시의 어느 지하동굴에 매복시키고 떠났소. Brilhasti Ap Tarj는 폐허가 된 SKARA BRAE에서도 온갖 악행을 저지른다고 하오. 당신은 어렵지 않게 CATACOMB을 발견할 수 있을 것이오. 그곳으로 들어가 당신은 그를 발견하는 즉시 죽이시오. 그리고 나에게로 돌아와 보시오. 참! CATACOMB의 PASSWORD는 아마 'TARJAN'일 것이오. 자! 가시오."하고 OLD MAN은 당신과 헤어졌다. 이제부터 당신은 본격적인 SKARA BRAE복구 작업에 나선 것이다.

정말 Review Board를 나가면 쉽게 CATACOMB을 발견할 수 있었다. Review Board의 노인은 들어가기 전에 PASSWORD를 가르쳐 주었었다. 들어가서 마법사에게 'TARJAN'이라고 말하니 그는 CATACOMB에 들어가게 해주었다.

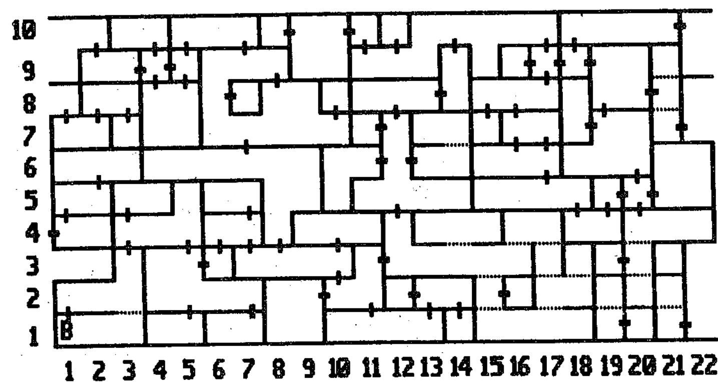
LEVEL 1에서는 별로 중요한 곳이 없다. 하지만 중요한 메시지는 있다. 그 메시지의 내용인 즉 "또다른 동굴로 들어갈 수 있는 WORD를 찾아라."이다. 어렵지 않게 Stair Way를 찾을 수 있다(A). LEVEL 2에서 남서쪽 구석

LEGEND FOR MAPS

- **A** Stairs or portal down
- **B** Stairs or portal up
- **C** Teleport to new location (may require special word)
- **D** Passageway to new location (may require special word or object)
- **G** Statue of a god



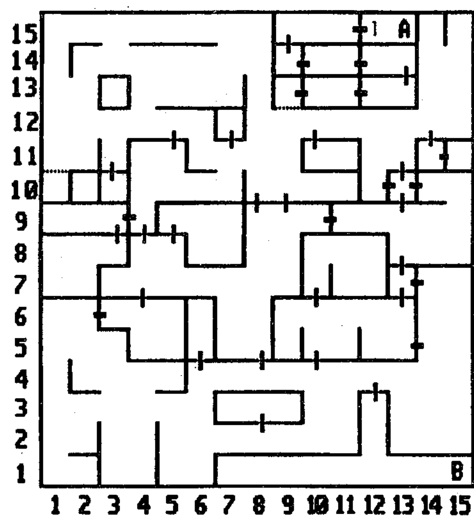
CATACOMBS 1



CATACOMBS 2

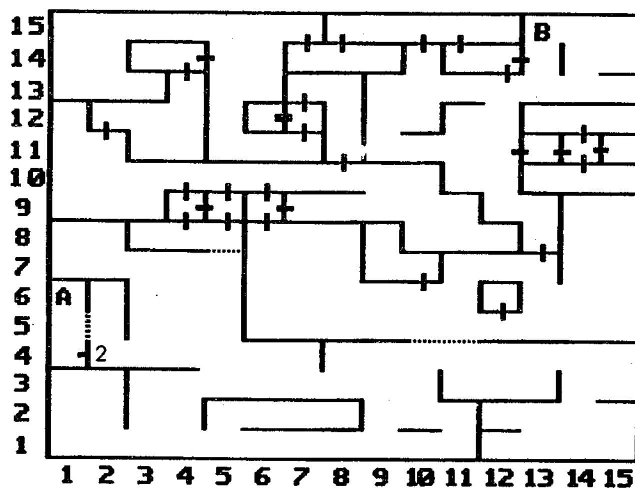
에서 약간 위로 가다보면 다른 메시지가 나오는데 그 메시지는 "또다른 WORD는 'CHAOS'"이라는 내용이다. 그뒤로 당신은 아무리 뒤져도 Brilhasti Ap Tarj의 단서는 발견할 수가 없다. 곧 CATACOMB을 나와라. 그리고 마법사에게 아까 CATACOMB LEVEL 2에서 알아내었던 단어 'CHAOS'를 하자. 아니나 다를까! 마법사는 또다른 동굴로 그들을 인도했다.

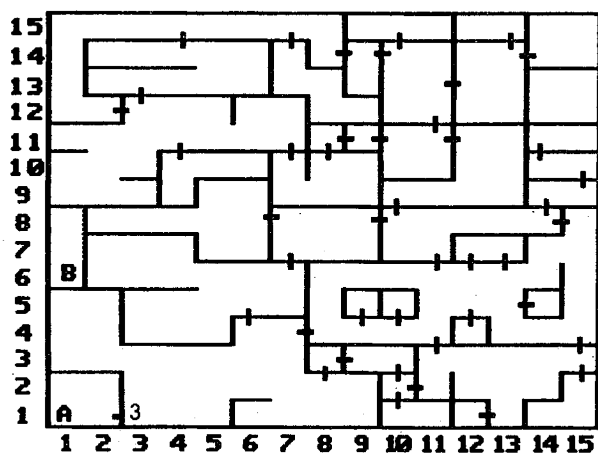
그 동굴의 이름은 UNTERBRAE였다. 바로 Brilhasti Ap Tarj가 살고 있는 곳이다. 각 LEVEL로 내려가기 위해서는 각 층의 수수께끼를 풀어야 한다. 그럼 먼저 지도를 보고 LEVEL 1의 지도에서 '1'이라고 쓰여 있는 곳으로 가라. 그곳으로 가면 보이지 않는 조각상이 수수께끼를 내는데 돌아다니다 보면 벽에 "귀족의 피가 된 색깔이 출구다." "우울한 색깔로 길이 놓여 있다."는 애기가 적혀있다. 그것을 실마리로 답을 알아내었다. "BLUE"이다.



UNTERBRAE 1

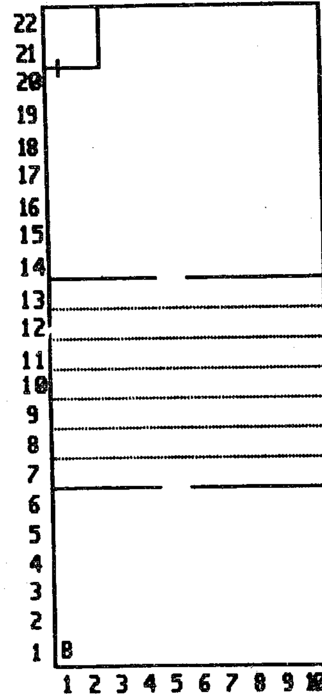
UNTERBRAE 2





UNTERBRAE 3

UNTERBRAE 4



그러면 A로 갈 수 있게 길을 비켜준다. A로 가면 LEVEL 2로 갈 수 있다. LEVEL 2에서도 마찬가지로 지도에서 '2'라고 쓰여진 곳으로 가라. 역시 수수께끼를 낸다. 그 수수께끼는 "나는 아무것도 아니다. 그러나 나의 반대되는 것이 나를 만들기도 하고 없애기도 한다. 나는 무엇인가"라는 것이다. 우리는 이곳으로 오기전 방에서 "빛이 나를 아프게 하며 늘어지게 한다. 그러나 나의 뒤에서 항상 떠나지 않는다."라는 문구를 읽은 생각이 난다. 우리는 해답을 생각해 보았다. 답은 "SHADOW"이다. 그러면 정면에 문이 생기고 당신은 A로 갈 수 있었다. LEVEL 3로 내려가 마지막 수수께끼를 풀어라. '3'이라고 쓰여진 곳으로 가면 "나는 입술이 없으나 나의 키스는 죽음에 이른다. 나는 면도칼이 아니다. 나는 당신의 친구이며 당신을 죽일 수 있다."라는 마지막 문제가 나오는데 답은 "SWORD"이다. 역시 벽에 문이 생기고 A로 갈 수 있다. A는 PORTAL이였다. 마법사의.마법중 LEVI마법으로 안전하게 LEVEL 4로 내려 갔으면 한다. LEVEL 4로 내려오면 넓은 CHAMBER를 볼 수 있다. 이곳에는 수많은 SPINNER TRAP이 있으므로 벽쪽으로 방향감각에 유의하면서 가도록 한다. 북서쪽 구석으로 가면 작은 방을 볼 것이다. 그쪽 구석에 Brilhasti Ap Tarj가 있는데 혼자 공격하는 것이 아니라 그의 부하들인 Great Demon과 함께 공격을 하는데 상당히 강하다. 더구나 Brilhasti Ap Tarj는 악마들을 부른다. 그것을 막기위해 마법을 차단할 수 있는 마법을 쓰고 대원들의 방어계수(AC)를 내려라. 그들을 꼭 이기기 바

란다. 그들을 이기면 Review Board로 이동된다.

Review Board로 들어가면 노인은 놀라며 경험점수 600,000을 주고 마법 유저들의 마법 에너지를 최고로 높여준다. 게임의 진행에 별 진전이 없을 때는 START DUNGEON으로 들어가 HAMORNIC GEM을 많이 모으기 바란다. 이것은 게임의 승패에 관련되는 ITEM이므로 많이 모으길 바란다.

II. ARBORIA

OLD MAN은 당신에게 또다른 임무를 말해 주었다. 그 임무의 내용은 "아름다운 숲의 도시 ARBORIA에서는 언제부터인지 악의 기운이 돌기 시작했는데 그 근원은 Tslotha Garnath인 것 같았소. 그는 ARBORIA의 유명한 전사 Valarian의 마음을 빼앗고 ARBORIA를 악의 구렁텅이로 만들었소. 당신은 Tslotha Garnath를 죽이고 그의 마음을 Valarian에게 들려주시오. 그래서 그로부터 Valarian's Bow와 Arrows of Life를 구해서 나에게 가져오시오." 이었다.

이제부터는 다른 차원으로 이동해야 하기 때문에 Cronomencer라는 마법사 계급이 필요하다. 대원중에서 Cronomencer를 만들었으면 OLD MAN에게 ARBORIA로 이동할 수 있는 마법과 돌아올 수 있는 마법을 배워라(Talk to Elder 옵션이용).

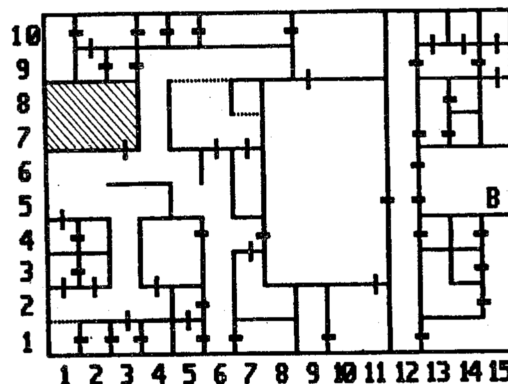
OLD MAN은 그에게 Peaceful Grove로 가서 그 마법을 써야지만 ARBORIA로 이동된다고 하였다. 황야에 나가서 Peaceful Grove를 찾았으면 Cronomencer의 마법을 써보라. 그러면 4개의 문귀가 나온다. CODE WHEEL을 보면 3개의 원판이 붙어 있는데 보는 법은 먼저 제일 작은 원판 다음, 둘째 원판, 세째 원판 순으로 하고 마지막으로 작은 원판에 흩어져 있는 글귀를 맞춰 해당되는 번호를 쓰면 된다. 번호가 맞으면 ARBORIA로 이동된다.

이동되는 곳에는 Hawkslayer라는 용감한 친구가 기다리고 있었다. 그는 Party에게 많은 INFORMATION을 주고 나중에는 Party에 동행을 요구한다. 그를 참가시켜라(대원들이 ARBORIA에 있는 한 그는 도와준다. 하지만 그는 ARBORIA는 떠나지 못한다. 만약 그에게 유용한 ITEM을 맡기고 ARBORIA를 떠나면 그는 없어지고 만다. 그러므로 중요한 ITEM은 그에게 맞기지 말라).

당신은 먼저 나무가 많은 아름다운 숲을 보게 된다. 먼저 눈에 보이는 큰 도시 CIERA BRANNIA에 들어가라. 왕이 살고 있는 CASTLE에 들어가면 왕은 당신에게 작은 부탁을 한다. 그 부탁인 즉 "Tslotha Garnath를 죽이고 그의 머리를 가져 오시오. 나는 그를 죽이기로 결심 했으나 매번 실패하고 말았소. 결국 나는 그의 생명을 흡수하는 무기를 알아냈는데 찾기가 여간

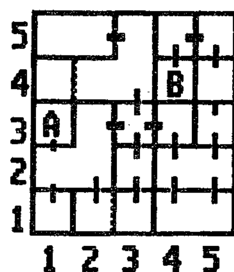
힘든 것이 아니었소. 그 무기의 이름은 Night Spear인데 Valarian's Tower에 잘 감추어져 있고 지혜있는 자만이 Night Spear를 가질 수 있소. 내가 아는 것은 이것이 전부요. 행운을 빕니다."

당신은 CASTLE을 나가서 가까운 술집에 들어가 BARD의 목을 축이고 WINE SKIN 2병을 꼭 준비하시오. 거닐다 보면 도시 중앙에 Review Board의 역할을 하는 Wizard's Guild를 찾을 수 있을 것이다. 마법사는 GILL마법(물속에서 숨쉴 수 있는 마법)을 배울 수 있는데 많은 돈을 요구한다. 그러므로 그에게서 마법을 사지말고 WILDNESS로 나가 작은 호수 옆에서 살고 있는 Fish Man을 찾아라. 그는 마법사에게 GILL마법을 가르쳐 주는데 약간의 돈만을 요구한다. 그에게 마법을 배웠으면 옆에 호수로 들어가 보라. 그 안에는 Crystal Palace가 있는데 성안의 생명의 물(Water of Life)을 얻기 위해 들어가야 한다. 들어가라. 들어가자마자 대원들의 HIT POINT는 급격히 줄어버린다. 그러나 Fish Man이 가르쳐준 GILL마법을 쓰면 걱정없다. 마법의 효력이 떨어지면 다시 마법을 써라. Crystal Palace는 LEVEL 1로 구성되어 있고 복잡한 미로와 중앙에 큰 신전이 있다. 지도에서 빗금친 부분이 있는데 그곳에 생명의 물이 있다. 그곳에서는 향긋한 봄내음을 느낄 수 있는데 생명의 물을 얻으려면 빗금친 곳으로 가서 가지고 있는 WINESKIN을 이용해 2병을 가득 채워라. 생명의 물을 얻었으면 Crystal Palace를 나와라. 나와서 성 주위를 돌아다니다 당신은 우연히 큰 도토리 나무를 볼 것이다. 그 나무에는 많은 수의 도토리(Arcon)가 열려 있었는데 아무 생각없이 몇개 집어서 주머니에 넣었다. 당신은 쉽게 Valarian's Tower를 찾을 수 있을 것이다. Valarian's tower는 5*5의 격자로 구성되어 있고 LEVEL 4로 되어 있다. 올라가기는 쉽다(지도에서 B는 올라가는 계단, A는 내려가는 계단임). LEVEL 3까지는 쉽게 올라갈 수 있을 것이다. 그러나 LEVEL 3

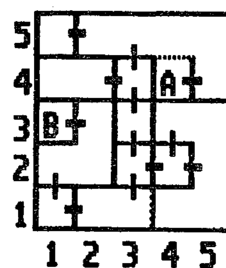


THE PALACE

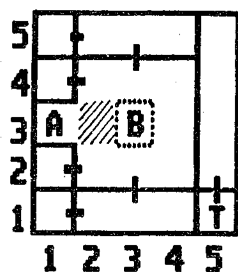
VALARIAN'S TOWER



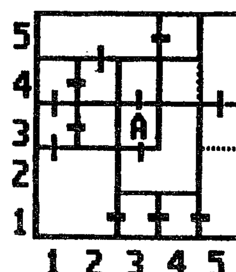
LEVEL 1



LEVEL 2



LEVEL 3

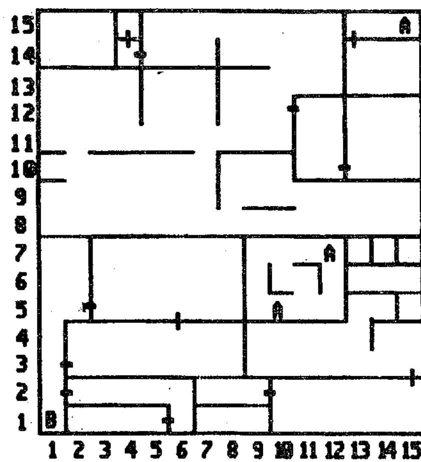


LEVEL 4

에서는 어려운 수수께끼가 있는 곳이다. LEVEL 3의 지도를 보라. 중심부분으로 들어갈 수가 없다. 어떠한 방법으로도 들어갈 수가 없었다. 낙심한 끝에 들어가려고 했으나 당신은 그때 이상한 것을 보았다. 지도에서 빗금친 곳이다. 당신 발 밑에는 조그만 구멍(Hole)이 있었다. 당신은 그것이 무엇을 의미하는지 몰랐다. 다시한번 정면을 바라보았다. 아! 정면의 벽을 천장의 큰 Stone disk가 누르고 있었다.

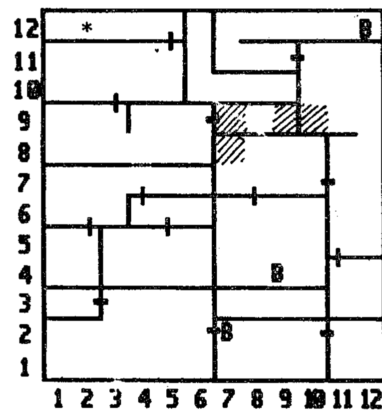
"저 Stone Disk를 들어 올리면 될텐데..."

그때 당신 손에 도토리(Arcon)가 잡혀졌다. "아! 바로 그거다!" 당신은 재빨리 그 구멍안에 도토리를 넣었다. 그러나 아무런 일도 생기지 않았다. 대원중의 누군가가 외쳤다. "그 생각은 반밖에 안 돼. 식물은 물이 있어야 해." 그리고 그는 들고 있던 Wineskin에 담겨있던 Crystal Palace에서 구한 생명의 물을 천천히 부어 넣었다. Arcon은 어느덧 큰 도토리 나무가 됐고 그 힘센 가지가 Stone Disk를 들어 올렸다. 문을 막고 있던 벽은 쓰러지고 대원들 앞에는 오랫동안 드러나지 않았던 문이 모습을 드러냈다. 그래서 당신은 LEVEL 4로 올라갈 수 있었다. LEVEL 4를 모험하다 보면 쉽게 Night Spear를 구할 수 있을 것이다. 그것을 가지고 Valarian's Tower를 나와라. 다음 목표는 Festering pit인데 역시 황야에서 쉽게 찾을 수 있다. 바로 Tslotha Garnath가 살고 있는 곳이다. 찾았으면 들어가라. 오른

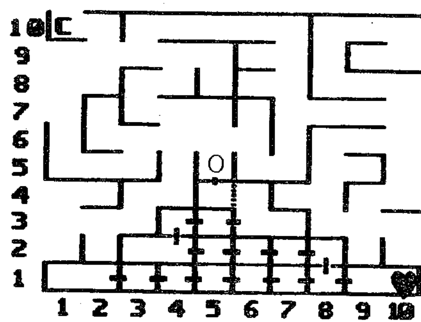


FESTERING PIT 1

FESTERING PIT 2



쪽 위로 구석에 내려가는 계단이 있고 중간에 2개의 내려가는 PORTAL이 있다. Festering Pit는 모두 LEVEL 2로 되어 있다. LEVEL 2로 내려가라. 그리고 지도를 보라. 왼쪽의 공간으로는 갈 수가 없으므로 어쩔 수 없이 PHDO마법으로 벽을 뚫을 수 밖에 없는데 지도에서 빗금 친 곳에서만 PHDO마법이 작용한다. 그리고 동쪽의 문을 통해 지도에서 *표한 곳으로 가라. 그곳에는 Tslotha Garnath가 있는데 기분 나쁜 미소로 Party를 대할 것이다. 무사에게 Night Spear를 무장시키고 전투를 시작하라. 그의 공격은 Breath도 있고 Critical Hit공격도 있다. 하지만 Night Spear로 용감히 싸워보기 바란다. 싸움 끝에 그를 이기면 그의 생명이 Night Spear에 흡수되고 Tslotha Garnath는 죽는다(Night Spear가 없으면 그는 다시 재생한다). 그를 죽이면 그의 머리와 심장(마음)을 얻게 되는게 그것을 가치고 빗금친 곳으로 가서 PHDO마법을 사용하여 Festring Pit를 빠져 나가라. 그리고 CIERA BRANNIA로 가서 왕에게 Tslotha Garnath의 머리를 주면 왕은 그의 머리를 파괴시키고 도시 중간의 성스러운 고목(SACRED GROVE)의 문을 열어준다.



SACRED GROVE

SACRED GROVE는 성의 맞은편에 있다. 그곳은 마음을 잃은 Valarian의 은신처였다. 들어가면 주위가 환하기 때문에 마법의 불이 필요없을 것이다. 뒤에 지도를 보라. '0'표시한 곳으로 가면 정면에 문이 하나 있는데 들어가면 큰 재단위에 파이프가 연결되어 있고 재단위에는 무엇인가가 없어진듯한 흔적을 발견했다. 그 재단위에 Tslotha Garnath's. Heart를 내려 놓았다(USE).

하지만 그의 심장은 멎어 있었다. 당신은 실망했으나 생명의 불이 생각났다. 곧 그것을 심장에 부었다. 그러자 그 심장은 조금씩, 조금씩 박동을 시작했다. 그리고 파이프를 통해 생명의 기운이 빨려 들어갔다. 그리고 그곳을 나왔다. 한참 돌아다니다 아까 심장을 놓았던 자리에 가보니 심장은 없어지고 옆에 문이 하나 생긴 것이 아닌가! 곧 그곳으로 들어가 '♥'표가 있는 곳으로 가니 ARBORIA의 무사 Valarian이 당신을 맞을 준비를 하고 있었다. 그는 당신에게 Balarian's Bow와 Arrows of Life를 주고 감사하다는 말과 함께 편안히 쉴 것을 요구했다. 우리는 SACRED GROVE를 나와 SKARA BRAE에서 이동됐던 곳에 가서 Hawkslayer와 헤어지고 SKARA BRAE의 WILDNESS로 이동되었다. 즉시 SKARA BRAE의 Review Board를 찾아가 OLD MAN에게 Valarian's Bow와 Arrows of Life를 전해 주었다. 그러자 그는 600,000의 경험점수를 주고 마법 에너지를 부활시켜 주었다. ARBORIA는 예전처럼 다시 평화를 되찾았다. 하지만 아직도 5군데의 차원에서 성스러운 ITEM들을 모아야 한다. 이것은 시작에 불과한 것이다...

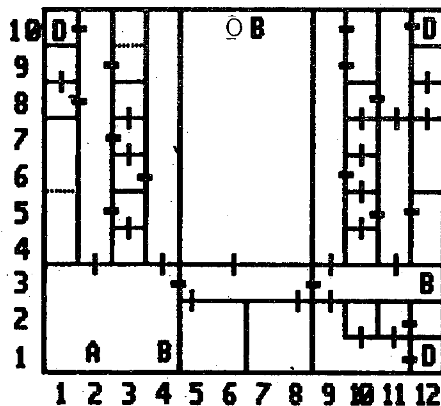
III. GELIDIA

OLD MAN은 당신에게 두번째 임무를 주었다.

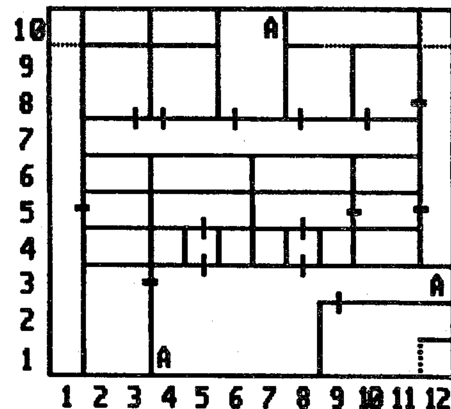
"당신은 GELIDIA에 가서 나에게 Wand of Power와 Sphere of Lanatir를 나에게로 가져오시오. SKARA BRAE에 북서쪽에 있는 Cold Peck에 가서 Cronomencer의 마법으로 GELIDIA로 이동될 수 있었다. 굉장히 추운 곳이다! 빨

리 일기장이 있는 오두막을 찾아 나서라. 살을 베는 듯한 추위는 대원들의 체력을 소모시킨다. 빨리 찾아라!(움직일 때마다 HIT POINT가 감소). 찾았으면 들어가라. 정말 탁자 위에 일기장이 있었는데 그 일기의 내용을 간추려 보면 이 일기를 쓴 인물은 마법사인데 몇백년 전에 Ice Keep의 Lord Lanatir과 싸운 인물이었다. Lord Lanatir는 GELIDIA를 추위로 물들게 하고 악을 뿌렸다 한다. 마법사는 용감히 싸웠지만 결국 Lord Lanatir의 힘은 Wands of Power와 Sphere of Lanatir에서 나온다는 것을 알아내었다. 결국 Lord Lanatir는 죽고 그의 무기들은 그가 죽기 전에 감추어 버렸다. 하지만 마법사는 그것의 행방을 알아냈는데 그것은 Ice Keep 어디의 지하동굴에 있는데 그곳으로 들어갈 수 있는 문은 얼음으로 덮혀 있다고 한다. 그 얼음을 녹일 수 있는 것은 Ice Keep의 3군데의 TOWER에 감추어져 있는 3개의 Lens가 있어야 한다고 한다. 그러나 그것은 Lord Lanatir의 18명의 마법사들이 나누어서 그 LENS를 지키고 있다고 하였다. 그리고 그 용감한 마법사는 Lord Lanatir의 죽음에 추위에 얼어죽은 것 같았다. 약 500년 전에 ... 어쨌든 중요한 정보를 얻었으니 Ice Keep을 찾아내라. 어렵지 않게 찾을 수 있을 것이다. Ice Keep은 LEVEL로 구성되어 있다. LEVEL 1의 지도를 보면 남동쪽 구석에 한칸의 작은 방이 있다. 그방은 3의 TOWER중 Black Tower의 출입구이고 북동쪽의 것은 White Tower의 출입구이고 마지막으로 북서쪽 구석의 작은 방은 Grey Tower의 출입구이다. 각 LENS의 이름과 위치하고 있는 TOWER의 이름은 다음과 같다.

1. Black Tower - Black LENS. 5명의 Black Wizard가 지키고 있음.
2. Grey Tower - Smokey LENS. 7명의 Grey Wizard가 지키고 있음.
3. White Tower - Crystal LENS. 6명의 White Wizard가 지키고 있음.



ICE KEEP 1



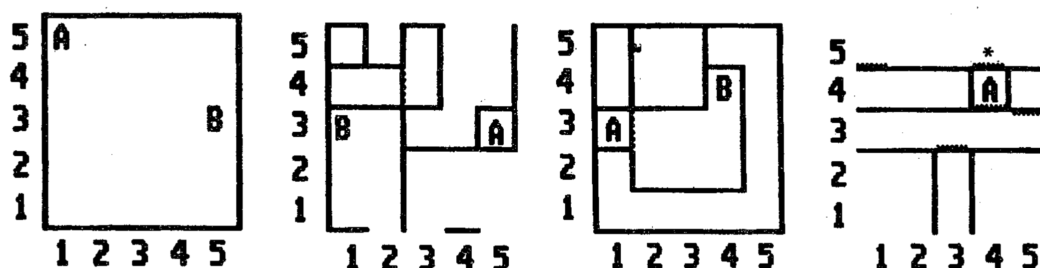
ICE KEEP 2

먼저 "@"표 한 곳으로 가보아라. 그곳에는 큰 얼음으로 된 문이 있고 앞에 3개의 고리(Circle)가 나란히 겹쳐져 있었다. 그리고 그 고리는 비어 있었다. 그럼 Black Tower의 출입구로 와보라(남동쪽 구석). 그러나 이상하게 올라가는 출입구가 없었고 벽에서는 이상한 힘이 그 방안을 채우고 있었다. 그리고 다음과 같은 글귀가 있었다.

"불꽃을 가져오라. 번개를 뽑아라. 공포의 휘파람을 속삭여라. 불꽃의 인도자를 불러라. 벽을 친구로 맞아들여라. 그러면 너의 앞길은 열릴 것이다."

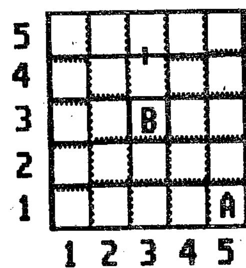
라는 글귀였다. 아무래도 마법의 효력과 흡사한 것 같아서 첫번째 글귀인 '불꽃을 가져오라' 이것은 '마법의 불을 밝혀라'라는 뜻과 같은 것 같아서 MAFL마법을 써 보았다. 그랬더니 벽은 그 마법을 흡수하고 출입구의 일부가 나타났다. 아마 특정한 마법의 효과를 흡수하여 출입구를 만드는 것 같았다. 다음 글귀는 '번개를 뽑아라'인데 마법중에서 번개를 뽑는 마법은 없었다. 하지만 번개를 전기라 생각하면 의문은 풀린다. 마법중 SHSP(전기충격 공격마법)를 써 보았다. 역시 벽이 마법을 흡수했다. 세번째 '공포의 휘파람을 속삭여라'라는 글귀의 마법은 적에게 공포를 느끼게 하는 FEAR마법이었다. 그리고 네번째 글귀인 '불꽃의 인도자를 불러라' 이 글귀의 마법은 SUEL(우주의 기본요소를 불의 요소로 만들어 불의 존재를 만든다)였다.

마지막으로 '벽을 친구로 맞아라'라는 글귀의 마법은 다름아닌 SPBI(적을 대원의 일부로 만든다)마법이었다. 요약해서 MAFL-SHSP-FEAR-SUEL-SPBI 마법순으로 마법을 쓰면 출입구가 생긴다. 자! Black Tower로 들어가자. 지도를 보라. 지도상에서는 TRAP WALL을 그냥 벽으로 간주하고 그렸는데 착오없길 바란다. Black Tower, 말 그대로 모든 빛을 흡수하기 때문에 당신은 암흑 속에서 지도를 보면서 길을 더듬어야 한다. LEVEL 4까지 올라가

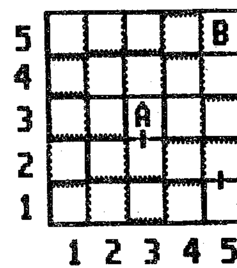


BLACK TOWER 1 BLACK TOWER 2 BLACK TOWER 3 BLACK TOWER 4

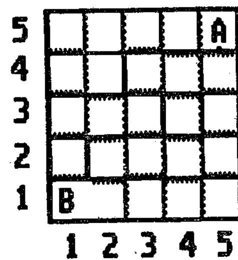
기 바란다. LEVEL 4의 지도에서 '*'표가 되어 있는 곳으로 가라. 그곳에는 강력한 마법의 GEM 앞에 5명의 Black Wizard들이 있었다. 그들의 공격은 상당한데 Slayer를 부르는 한편 대원들을 돌로 만들어 버린다. 그들을 죽이기란 상당히 힘들다. 먼저 마법사들이 다른 괴물들을 부르는 것을 방해하도록 하는 한편 Bard의 노래를 잘 이용하라. 제일 중요한 것은 그들을 10피트 내로 끌어들여 앞의 4명의 대원들로부터 공격받도록 하라. 어쨌든 그들을 죽이기는 어려운데 죽이면 Black LENS를 얻을 수 있다. 곧 Black Tower를 나와라. 다음은 Grey Tower 차례다. Ice Keep의 북서쪽 구석의 작은방으로 들어가면 Black Tower와 마찬가지로 이상한 힘이 벽을 둘러싸고 있고 마법의 글귀가 써져 있다. 이번에는 INWO-WIHE-FAFO-INVI마법 순으로 하길 바란다. 그러면 Grey Tower의 출입구가 나타난다. Grey Tower는 전 LEVEL의 약 80%가 Trap Wall이기 때문에 방향감각에 유의하면서 모험하길 바란다. LEVEL 1- LEVEL 4사이를 여행하다 보면 "LENS의 길은 십자가를 가로 질러가라"라는 메시지를 발견할 수 있는데 이는 LEVEL 4에서 이용해야



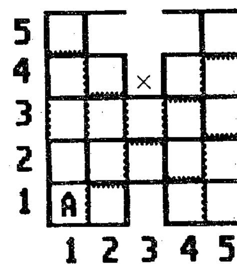
GREY TOWER 1



GREY TOWER 2

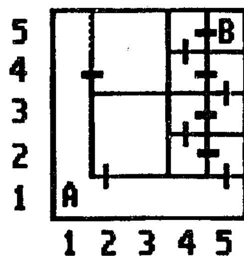


GREY TOWER 3

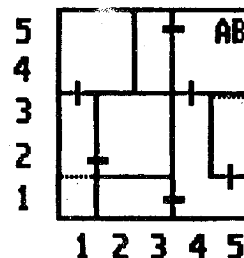


GREY TOWER 4

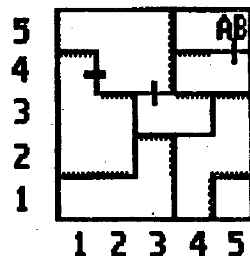
한다. LEVEL 4로 올라와서 메시지가 나오는 곳 (2,1)에서 메시지의 내용을 미루어 벽을 사라지게 해 보았으나 헛수고였다. 다시 우리들은 다른 각도로 실마리를 찾아보았다. "가로지르다". 그것은 이동이었다. APAR마법을 써서 동쪽으로 +1이동하면 지도에서 보는 바와 같이 십자가 모양의 지역을 가로질러 (3,4)지역으로 가라! 지도상에서 'X'표한 곳이다. 그곳에는 Grey Wizard들이 있는데 모두 7명이다. 이들의 무기는 평범한 Breath이지만 상당히 위력이 강하므로 실수하지 않기 바란다. 마법사의 LEVEL이 높으면 HAFO마법과 미사일 무기를 써라. 모두 죽이면 Somkey LENS를 얻을 수 있다. 얻었으면 (3,1)지점으로 가서 다시 APAR마법으로 북쪽으로 +1 이동해서 Grey Tower를 내려가라. 마지막으로 Ice Keep의 북동쪽 구석에 있는 White Tower로 가라. 역시 마법의 벽이 있다. 이번에는 LEVI-ANMA-PHDO 순의 마법으로 Grey Tower의 출입구를 만들어라. 그리고 들어가라. 지도를 보면 간단히 LEVEL 4까지 올라갈 수 있다. LEVEL 4로 올라갔으면 지도에서 'X' 표된 곳으로 가라. 그곳에는 White Wizard들이 있는데 모두 6명이다.



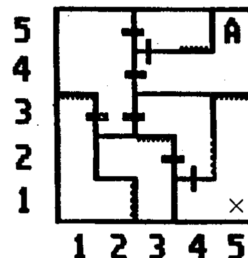
WHITE TOWER 1



WHITE TOWER 2



WHITE TOWER 3

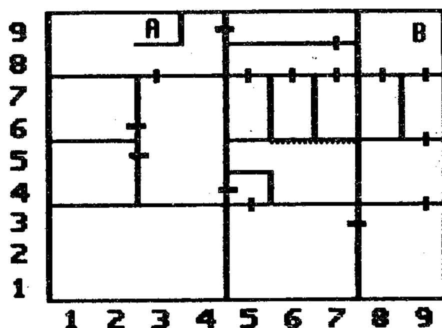


WHITE TOWER 4

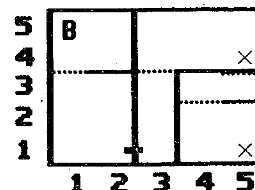
그들은 상당히 강하며 대원들을 얼리는 한편 차가운 얼음의 냉기를 뿜는다. Grey Wizard보다 조금 강하므로 그들을 이긴 테크닉을 이용하기 바란다. 그들을 이기면 마지막 LENS인 Crystal Lens를 얻는다. 이제는 모든 것이 끝났다. Black LENS, Smokey LENS, Crystal LENS를 가지고 Ice Keep으로 가서 Ice Gate로 박혀 있는 곳 (6,10)으로 가서 3개의 고리에 3개의 LENS를 끼우면 얼음은 녹고 커다란 출입구가 생긴다. 지하동굴인 Ice Dungeon인 것이다. 내려가라. 지도를 보고 빨리 B자가 있는 곳으로 가서 한 LEVEL 내려가라. 이곳의 문제는 구석 부분이다. 그 방은 들어갈 수가 없었다. 그런데 (5,4) 위치로 가니 수수께끼를 내는 곳이 있었다. 그 수수께끼는 "단지 그의 혈육의 이름만이 들어갈 수 있다."였다. 그 수수께끼의 힌트는 white tower에 있었다. Lanatir의 딸의 이름이 Cala였으며 그녀와 Hawkslayer와 사이에 Utor라는 아들이 있다. 답은 "CALA"이었다. 생각한대로 문이 생겼고 당신은 넓은 방안에 들어갈 수 있었다. 그 방의 구석 (5,1)로 가니 당신들이 찾고 있었던 Wand of Power와 Sphere of Lanatir가 있었다. 즉시 그것을 회수하고 Ice Dungeon을 나가고 곧이어 Ice Keep을 나갔다. 그리고 밖으로 나가 이동되었던 곳(North 8, West 1)으로 가서 SKARA BRAE로 갈 수 있는 마법을 써서 전원 모두 SKARA BRAE의 Wildness로 이동할 수 있었다. 즉시 Review Board로 가서 Wands of Power와 Sphere of Lanatir를 OLD MAN에게 주었다. 역시 OLD MAN은 대원들에게 600,000의 경험점수를 주고 마법사들의 마법에너지를 부활시켜 주었다. 그리고 OLD MAN은 당신에게 다시 세번째 임무를 주었다.

IV. LUCENCIA

OLD MAN의 말을 들어 보면 "LUCENCIA로 가서 나에게 Crown of Truth와



ICE DUNGEON 1

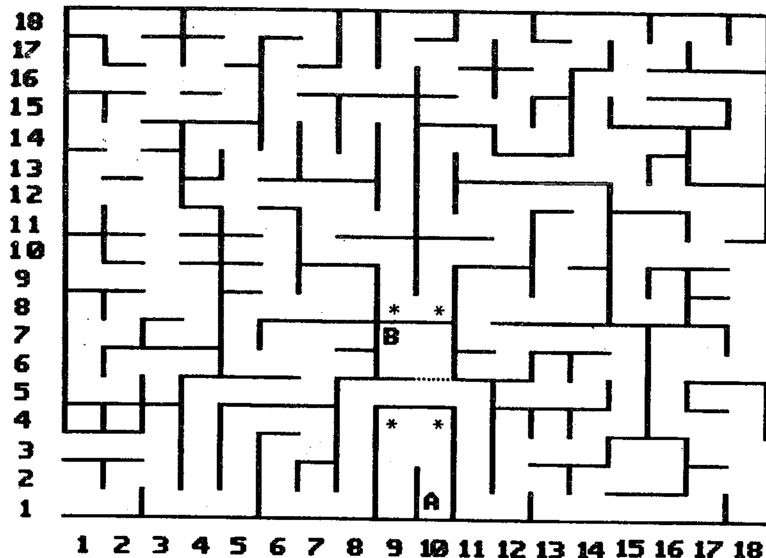


ICE DUNGEON 2

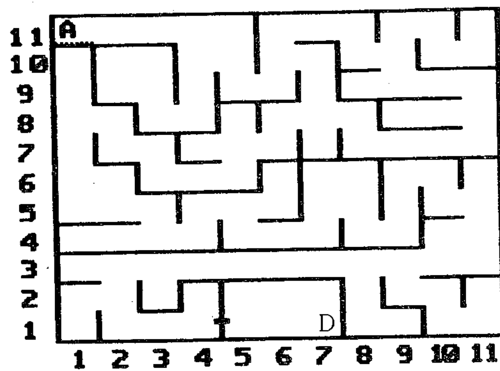
Belt of Alliria를 가져 오시오. 자세한 정보는 LUCENCIA의 Celaria Bree에서 찾으시오."하고 Cronomencer에게 마법을 가르쳐 주었다. 당신은 Wildness로 나가 Sulphur Spring을 찾아라. 그곳에서 Cronomencer의 마법으로 LUCENCIA로 이동될 수 있었다. 어렵지 않게 아름다운 도시 Celaria Bree를 찾을 수 있다. 들어가자 마자 볼 수 있는 것은 나무가 많은 Bard의 광장이다. 돌아다니다 보면 Bard's Hall과 Wizard's Guild를 볼 수 있는데 Bard's Hall에서는 많은 정보와 Bard의 새로운 노래를 배울 수 있고 Wizard's Guild에서는 새로운 마법을 배울 수 있다. 먼저 Bard's Hall에 가 보아라. 그곳에서 노래를 들어 Dragon과 Rose에 대한 정보를 얻어라. Dragon에 대한 노래를 들어보면 Dragon의 피는 무지개의 넋이라는 암호같은 문귀를 들을 수 있고 Rose에 대한 노래를 들어보면

"장미, 장미, 장미 하얀 장미 진실(Truth)의 상징
파란 장미, 파란 장미 용기(Valor)의 상징
붉은 장미, 붉은 장미 친절(Kindship)의 상징
노란 장미, 노란 장미 선(Nature)의 상징
무지개(Rainbow)의 장미, Alliria의 아름다움
다섯 장미의 넋에는 영원한 진실이 있다."

노래를 들었으면 Bard의 새로운 노래를 배워라(Kiel's Overture). Bard's Hall을 나오면 곧 Wizard's Guild를 찾아라. 그곳에서 강력한 공격마법인 DIVA마법을 배워라(쓸모있는 마법이므로 반드시 배우길 바란다). 그리고

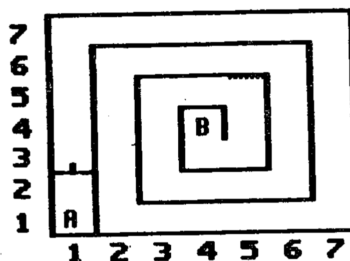


VIOLET MOUNTAIN 1

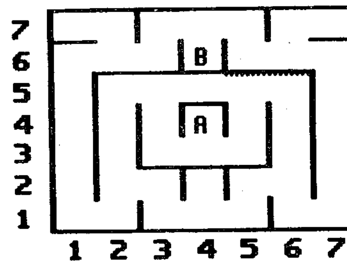


VIOLET MOUNTAIN 2

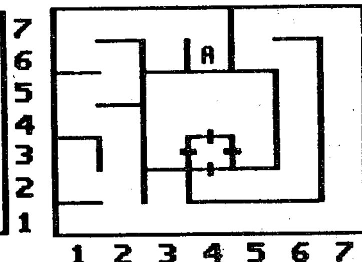
마지막으로 Tavern으로 가서 소문을 듣고 Wineskin을 준비하라. 바텐더의 말을 들어보면 "Violet Mountain을 찾으시오. 그곳에서는 Dragon만이 Cyanis를 만나게 해줄 것이오."라 한다. 곧 Cilaria Bree를 나가서 Violet Mountain을 찾아 나섰다. 쉽게 찾을 수 있다. 찾았으면 올라가라! 지도를 보면 A가 입구인데 사방이 막혀 다른 곳으로 갈 수가 없다. 그러나 '*'표한 곳으로 가면 북쪽의 '*'으로 공간 이동된다. 나왔으면 B로 가야하는데 벽으로 막혀 있어 갈 수 없다. 이 때 PHDO나 APAR마법으로 B로 가면 된다. B로 오면 LEVEL 2로 내려올 수 있다. LEVEL 2로 내려오면 미로를 헤치고 "D"라고 써있는 곳으로 가라. 그곳으로 가면 Rainbow Dragon이 잠자고 있는데 Party가 다가가면 잠에서 깨고 그의 공격이 시작된다. 공격이 시작되자마자 Dragon은 불을 뿜는데 위력이 상당하므로 10피트로 끌고 와서 DEST마법으로 죽이는 것도 괜찮은 방법이지만 Advence할 때에 Hit Point의 감소가 문제되고 먼 거리에서 미사일 무기로 공격해도 괜찮으나 성공률이 낮다. 플레이어들이 판단하기 바란다. 어쨌든 그것을 죽이면 Crystal Key를 구할 수 있고 사방이 무지개색의 피로 물들어지는데 너무도 아름다워 Wineskin으로 한병 가득 채웠다. 그리고 Violet Mountain을 내려왔다. 그리고 Cyanis'-Tower를 찾았다. 역시 쉽게 찾을 수 있다. 들어가면 정면에 벽이



CYANIS' TOWER 1



CYANIS' TOWER 2

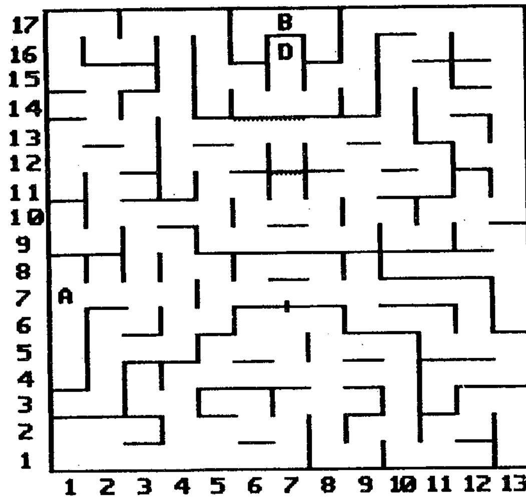


CYANIS' TOWER 3

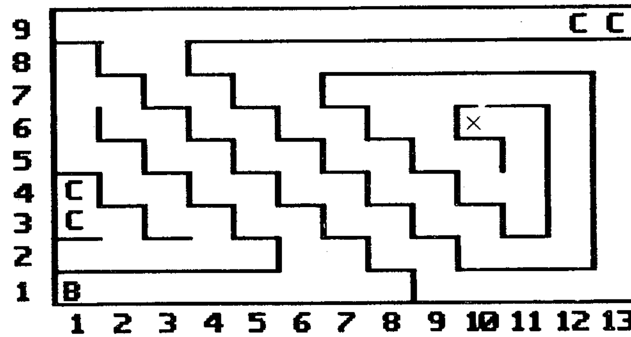
있는데 그 벽은 잠겨 있었다. Violet Mountain에서 구한 Crystal Key를 사용하니 정면에 문이 나타났다. LEVEL 3의 지도 중간을 보면 작은 방을 4개의 문이 둘러싸고 있는 곳이 있는데 그곳에 가면 Cyanis가 눈물을 흘리면서 깨어나지 못하고 있었다. 즉시 그곳에서 그를 HEAL시켰다(REST마법을 쓰면 된다). Cyanis의 눈물은 비로소 마르기 시작했다. 그리고 일어나서는 "감사합니다. 사실 나는 Alliria라는 아름다운 요정과 깊은 사랑에 빠졌소. 하지만 악의 신 Tarjan은 아름다운 Alliria를 보고 재로 만들어버렸소. 나는 미쳐버렸고 이 탑을 건설한 것 같소. 나는 Alliria의 몸을 그녀의 무덤에 묻었고 나는 날마다 미친 듯이 슬퍼했소. 만일 당신들이 Tarjan을 물리친다는 뜻이 있으면 나는 당신에게 이것을 주겠소."하며 Magical Triangle을 주었다. "Alliria's Tomb에 들어가서 어려울 때 이것을 사용해 보시오. 그리고 Alliria's Tomb에 들어가려면 5개의 장미가 필요할 것이오."하고 그는 사라졌다. 당신은 Cyanis' Tower를 나왔다. Cyanis가 말한 대로 5개의 장미를 모아야 한다. Wildness를 돌아다니면서 White, Blue, Red, Yellow를 구할 수 있었다. 하지만 Bard's Hall에서 들은 노래를 들어보면 Rainbow Rose가 있어야 하는데 그것은 존재하지 않았다. 그러나 당신은 우연히 Celaria Bree의 주위를 돌다가 꽃이 피지않은 장미덤불을 발견하였다. 그때 당신은 Wineskin안의 Rainbow Dragon의 피가 생각났다. 장미덤불 위에서 한번 조금 부어 보았다. 아니나 다를까! 금새 무지개 빛의 아름다운 장미가 피어났다. 한송이 꺾어들고 Alliral's Tomb을 찾았다. 그리고 D자가 써있는 곳으로 가라. 그곳으로 가면 마법의 벽이 있는데 문의 윤곽이 보였으나 열리지 않았다. 그곳에서 Magical Triangle을 사용하면 정면에 문이 생긴다. B로 갈 수 있었다. LEVEL 2로 내려가라. 지도를 보고 왼쪽위에 C자가 써있는 곳으로 가는데 도중에 아름다운 여인이 나타나 원하는 미덕의 색깔의 장미를 원한다. 그녀에게 미덕에 맞는 색깔의 장미를 주면 된다. 미덕과 장미 색은 다음과 같다.

Truth - White Rose
Valor - Blue Rose
Kindship - Red Rose
Nature - Yellow Rose
Allirai's Beauty - Rainbow Rose

Use Rose하여 여인에게 주면 된다. 만약 맞지않는 색깔의 장미나 아무것도 주지 않았을 경우 여인은 통과하지 못하게 한다. 마침내 미로의 끝(10, 6)으로 오면 Alliria가 묻힌 자리 위해 Crown of Truth와 Belt of Alliria가 있었다. 곧 그것을 가지고 Alliria's Tomb을 나와 SKARA BRAE로 가서 OLD MAN에게 그것을 주어라. 노인은 600,000의 경험점수를 주고 마법사들의



ALLIRIA'S TOMB 1



ALLIRIA'S TOMB 2

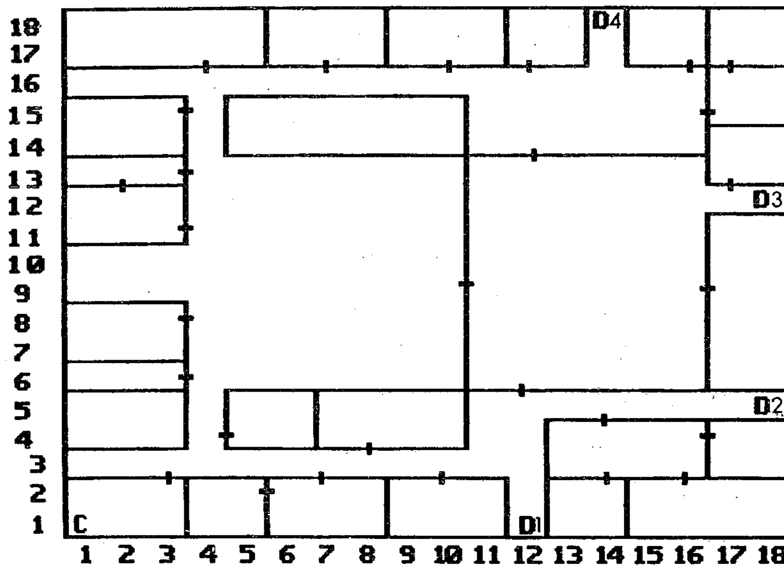
마법에너지를 최대로 해 주었다. Cyanis와 Alliria의 사랑이 안타깝지만 그 사랑을 깨버린 Tarjan을 용서할 수 없었다.

V. KINESTIA

"난장이들과 수도사의 고향인 KINESTIA에 가서 네게 Hammer of Wrath와 Ferofist's Helm을 가져 오시오. 난장이들의 신 Ferofist는 자기 세계를 건설하겠다는 야망에 Ferofists를 건설했소. 그리고 Ulmech라는 기계인간

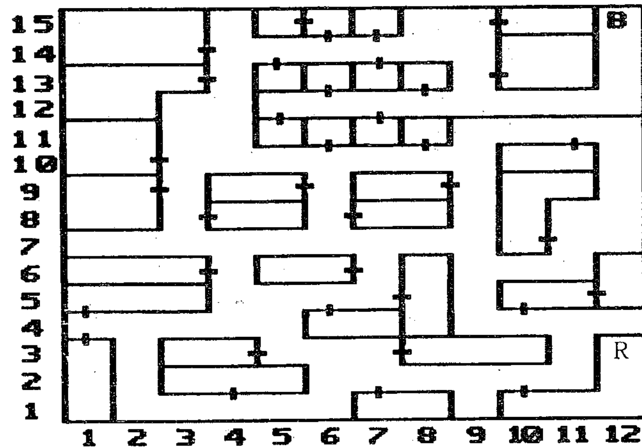
들을 죽여 그 뼈로 Robot들을 만들어 각 Dungeon에 퍼뜨렸소. 그러나 먼 옛날 Ferofist는 죽고 지금은 Urmech가 그곳을 지키는 또한 Ferofist의 신성한 Item들을 지킨다고 하오. KINESTIA로 가시오. 잔인한 Urmech이지만 당신들은 그에게 친절을 보이시오." OLD MAN의 네번째 부탁이었다.

Chronomancer는 그에게 마법을 배우고 대원들을 SKARA BRAE의 남서쪽에 있는 Old Dwarf Mine으로 갔다. Chronomancer의 마법으로 KINESTIA의 Ferofists로 이동되었다. KINESTIA는 한개의 큰 Dungeon으로 이루어져 있다. 가는 도중에 당신은 반가운 친구를 보았다. Hawkslayer였다. 그는 대원들을 보고 반가운듯이 KINESTIA에 대한 약간의 정보를 주고 수수께끼를 냈다. 답을 맞추면 더 많은 정보를 주고 그렇지 않으면 정보를 주지 않는다. 그러나 답을 맞추고 못 맞추고에 관계없이 그는 동행을 요구한다. 그를 참가시켜라. 그를 참가시키고 D1으로 가라. 그곳은 BARRACKS라는 Dungeon이었다. 어쩌다 전투를 하게 되면 당신은 무서운 Ulmech의 기계인간을 볼 수 있을 것이다. 되도록 전투를 피하지 말라. 지도를 보면 'R'자가 있는 곳이 있는데 그곳으로 가면 벽에 조그마한 열쇠가 걸려 있는데 바로 Right Key였다. 그것을 가지고 BARRACKS를 나갔다. 그리고 D2로 가라. 그곳은 또다른 PRIVAVE QUARTERS라는 Dungeon이었다. 돌아다니다 당신은 중요한 정보를 알 수 있는 곳이 있는데 '*'표한 곳이다. 메시지를 읽기 바란다. 그리고 'L'자가 써있는 곳으로 가면 당신은 Left Key를 얻을 수 있었다. 그 이

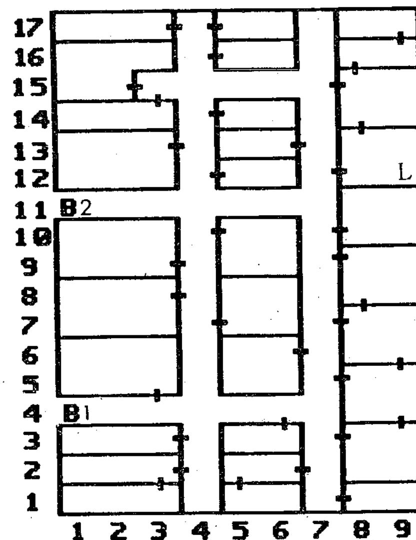


FEROFISTS

외의 계단같은 것은 찾아 볼 수 없었다. Level 1로만 구성된 것이었다. 지도를 보면 B1과 B2가 있는데 B1은 Ferofists의 D2와 연결되어 있고 B2는 D3와 연결되어 있다. 곧 PRIVATE QUARTERS를 나가라. 그리고 Ferofists의 D4로 가라. PRIVATE QUARTERS의 정보에 의하면 이곳은 Urmech의 Dungeon이라는 것이 확실하다. 내려가라. 당신은 Workshop(Urmech Level 1)이라는 곳으로 이동되었을 것이다. 지도를 보면 'D'라고 표시된 곳으로 가면 거대한 PORTAL이 두 개의 자물쇠로 잠겨져 있는데 아마 Right Key와 Left Key를 이용하는 것 같았다. Use Right Key해 보라. Right Key는 18번 돌려라. 그리고 Use Left Key하여 15번 돌려보라. 그러면 PORTAL은 열리고 Passage

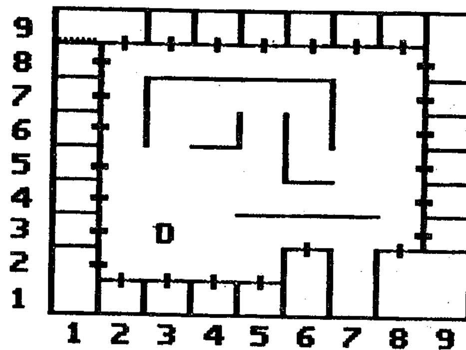


BARRACKS

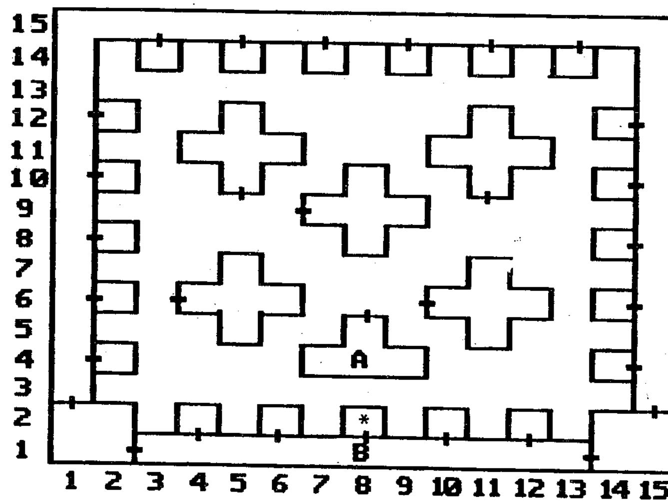


PRIVATE QUARTERS

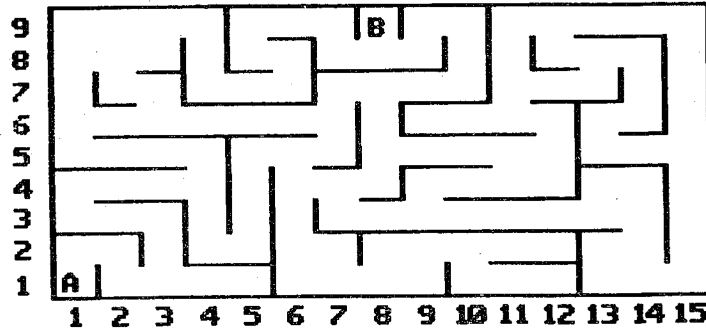
way가 나타난다. Ulmech Level 2이다. 지도를 보면 많은 작은 방과 '+'모양으로 생긴 넓은 방을 볼 수 있다. 이 Level에서는 PHDO마법을 써서 A로 가야하는데 PHDO마법으로 없어지는 벽은 '*'에 존재한다. B 바로 위의 방으로 들어가 PHDO마법을 써서 A로 가라. 그리고 Urmech Level 3로 이동하라. Level 3로 내려오면 당신은 전 Level이 기름(oil)으로 꽉차 있는 것을 알 수 있다. 움직일 때마다 Hit Point가 감소한다. 이때 당신은 ARBORIA의 Fishman에게서 배운 GILL마법이 생각났다. 곧 그 마법을 써 보았더니 기름속에서도 숨을 쉴 수 있었다. 남서쪽 구석의 A로 가라. A로 가니 Urmech L



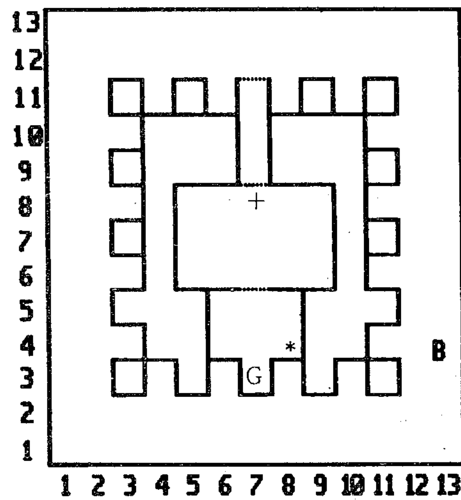
WORKSHOP 1 (URMECH)



URMECH 2



URMECH 3



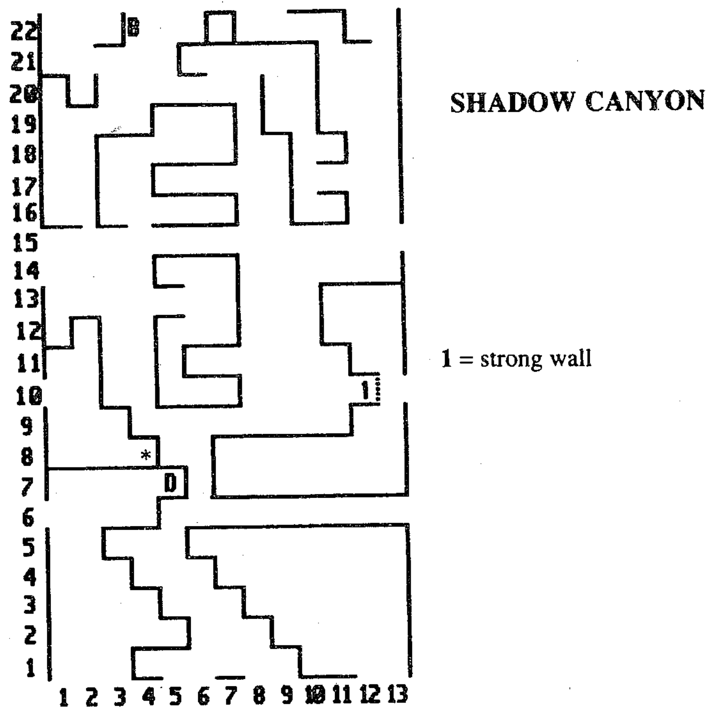
URMECH 4

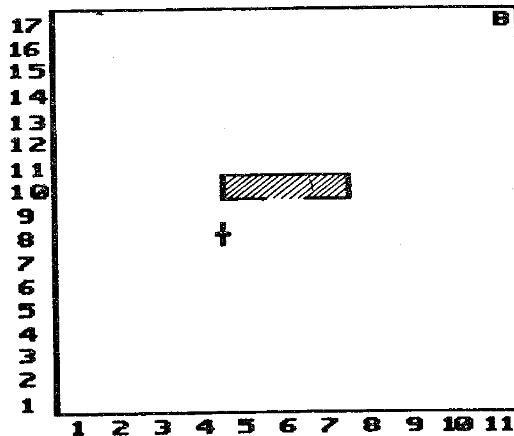
evel 4로 내려갈 수 있었다. Level 4의 지도를 보라. 중간의 Urmech의 신전을 볼 수 있다. 방향감각에 주의하여 '+'표시가 있는 곳으로 가라. 그곳에는 Urmech가 있었다. 그는 당신에게 "폭력으로 모든 것을 끝내겠소? 아니면 내가 당신들을 도와줄 수 있는 기회를 가질 수 있게 하겠소?"하고 YES, NO로 묻는다. YES하면 Urmech는 사라지고 NO하면 전투가 시작된다. YES하기 바란다. 그리고 '*'한 곳으로 가라. 그곳에는 Urmech가 당신들을 기다리고 있었다. 그는 Eerofist의 물건을 당신에게 주었다. 바로 Ferofist's Helm과 Hammer of Wrath였다. 그것을 받고 'G'로 가 보았다. 그곳에서도

Urmech가 나타나 당신들의 친절함을 보고 Ferofist의 영혼을 불러 대원중의 한 대원을 Geomancer가 될 수 있게 해 주었다. 대원중에 Warrior가 있으면 그를 Geomancer로 만들어라. Warrior만이 계급의 특성이 그대로 보존된다. 그밖에 Geomancer가 되고 싶은 인물이 있다면 대원의 번호를 타이프하면 된다. Geomancer가 없다면 다음 세계에서부터 상당히 애를 먹을 것이다. 만약 전에 Urmech가 있는 곳에서 그의 제안을 NO해 버리면 Geomancer가 될 수 없다. 대원중의 1사람을 꼭 Geomancer로 만들어라. Ferofist의 모든 물건을 회수했으면 Urmech를 나가서 KINESTIA를 떠나라. 그리고 SKARA BRAE의 Review Board의 OLD MAN을 찾아가 Ferofist's Helm과 Hammer of Wrath를 주어라. 그는 역시 600,000의 경험점수를 주고 마법에너지를 부활시켜 줄 것이다. 이제 두 가지 임무만이 남아있다.

VI. TENEBROSIA

"SCEADU는 원래 볼품없는 저명한 도둑(Rogue)이었는데 Tarjan의 가르침을 받고 그의 Clock과 신성한 Helm of Justice를 발견하여 TENEBROSIA에서 온갖 악을 뿌리고 상식에서 벗어나는 이상한 현상들을 만들어 놓았소. 어쩔수 없지만 당신들은 TENEBROSIA로 가서 감추어져 있는 그의 요새에서 그를 죽이고 Sceadu's Clock과 Helm of Justice를 나에게 가져오시오. Wildness에 있는 Shadow Rock을 찾으시오. 그곳에는 많은 환상과 이상한 현상이 당신을 기다릴 것이오."OLD MAN의 다섯번째 부탁이었다. 그리고 그는 Cronomancer에게 마법을 가르쳐 주었다. Party는 곧 Shadow Rock(South 3, East 4)을 찾아나섰고 TENEBROSIA로 이동될 수 있었다. 이동되자 마자 당신의 눈에 쉽게 들어오는 작은 도시인 Black Scar을 볼 수 있었다. 들어가면 많은 술집(Ternern)과 사원(Temple)이 있는데 도시의 중간에는 Bard's Hall과 Wizard's Guild를 찾을 수 있을 것이다. 먼저 Tervern에 들어가서 소문을 들어보면 바텐더는 "Scedu는 TENEBROSIA의 Middle of Nowhere에 있소."라 한다. Wizard's Guild를 찾으면 당신은 가장 강한 공격마법인 NUKE 마법을 배울 수 있는데 이 마법의 위력은 상당하므로 꼭 배우길 바란다. 마법 유저들 모두 이 마법을 배우도록 하라. 이 마법은 나중에 꼭 쓸모가 있다. 그 마법을 배웠으면 Bard's Hall을 찾아라. 들어가서 GOD에 관한 정보를 얻고 Bard의 7번 노래인 Minstrel Shield를 배워라. 그러면 Black Scar을 나가라. TENEBROSA를 돌아다니다 보면 Shadow Canyon을 찾을 수 있는데 찾았으면 들어가라. 지도를 보면 세로로 긴 동굴이다. 이상하게 동굴은 환하므로 마법의 불을 밝힐 필요가 없다. 돌아다니다 보면 이상한 메시지를 들을 수 있는데 Strong Wall만이 Sceadu를 만나게 해준다는 것이다. St

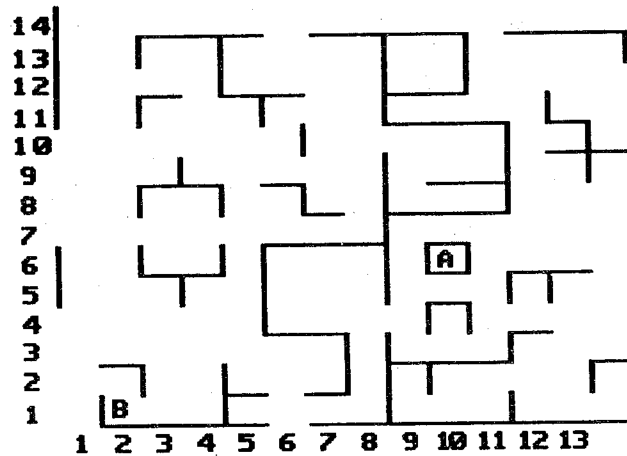




rong Wall이란 바로 '1'번이라고 쓰여진 곳이었다. 그곳은 벽이 있는데 문처럼 열리는 벽이다. 들어가면 넓은 방을 볼 수 있었는데 그곳의 남동쪽 구석(*한 곳)으로 가니 Shadow Rock이라는 마법의 돌이 있었다. 그것을 즉시 회수하고 Shadow Canyon을 나갔다. 나와서 다시 돌아다니다 땅 아래에 구멍이 뚫린 Gooey Stuff라는 Pit를 볼 수 있었는데 그곳으로 들어가면 당신은 Tar Quarry라는 동굴로 들어오게 된다. 이곳에서는 Geomencer가 특별히 요구되는 곳이기도 하다. 그의 마법중 EAWA마법이 필요한데 이유는 지도를 보면 알겠듯이 중간의 작은 방을 제외하고는 모두 Trap이다. 효력이

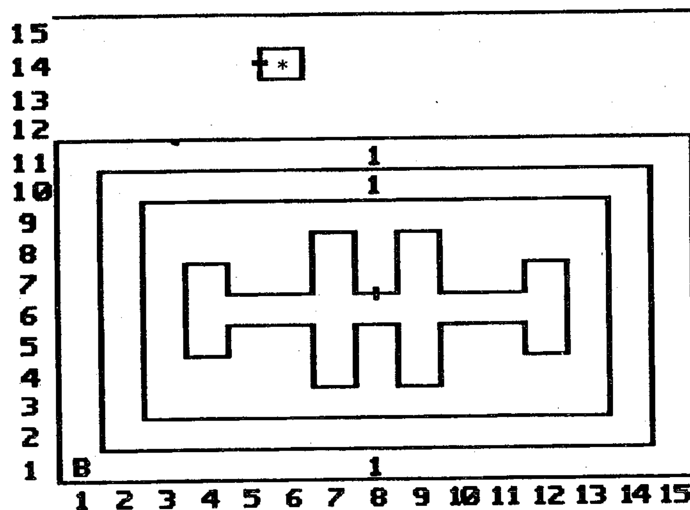
약한 Trap이면 몸으로 때우겠지만 잘못 때웠다간 모두 죽거나 돌이 되거나 늙는다. 이곳에서는 이상한 현상이 많이 일어나는데 그것은 대원들이 정면으로 전진할 수 없는 묘한 현상이다. 그것도 마법에너지가 깎이는 곳이기 때문에 피해가 크다. 어쨌든 중간의 작은 방으로 들어오면 뜨거운 Gooey Tar용액을 얻었으면 Tar Quarry를 나와라. 그리고 Bard's Hall에서 들은 노래중 Dark Copse라는 곳을 찾아라. 그곳도 역시 Sceadu를 만날 수 있게 해준다고 했다. Dark Copse는 단순한 나무숲인데 무엇을 얻기위해서 찾으라는 것일까? 글쎄 우선 돌아다녀 보자. 그러는 가운데 당신은 이상한 것을 보았다. 나무가 한 Pit(땅구멍)를 둘러싸고 있는 것이다. 그 나무들은 유난히 검었다. 그 때 당신은 Wineskin에 담겨져 있는 Molten Tar용액이 생각났다. 그 용액을 Pit 바로 정면에 있는 검은 나무에 부어보았더니 Tar용액에 나무는 녹아들어 갔다. 그리고는 없어졌다. 당신은 그 길을 따라 Pit로 내려가려고 했다. 하지만 그 Pit아래는 아무 것도 없었다. 그것은 Shadow Door라는 Item이었는데 매우 중요한 것 같았다. 그것을 집어들고 Dark Copse를 나갔다. 이제는 Sceadu를 찾아 나섰다. Black Scar의 바텐더의 말대로 Middle of Nowhere를 찾았다. 하지만 그곳은 아무런 출입구도 없었다. 그 때 Dark Copse에서 구한 Shadow Door가 생각났다. 그것을 그곳에 깔았다. 하지만 Shadow Door는 잠겨져 있었다. 마지막으로 Shadow Canyon에서 구한 Shadow Rock을 이용해 보았더니 Shadow Door는 열리고 당신은 드디어 Sceadu의 동굴로 내려올 수 있었다. 정말 Sceadu는 영리했지만 대원들의 지혜에는 결국 그 모습을 드러낼 수 밖에 없었다. LEVEL 2의 지도를 보면 아래의 큰 Sceadu의 신전과 위의 작은 방을 볼 수 있다. LEVEL 2에서는 PHDO마법으로 뚫리는 벽이 있는데 그 위치는 1번이라고 쓴 곳이다. Sceadu는 아래의 신전에 없었고 단지 쓸모 없는 메시지 뿐이었다. 다시 맨위에 있는 1번으로 가서 PHDO마법으로 벽을 뚫고 *표한 작은 방으로 갔다. 그곳에서는 대원들이 그렇게 찾았던 Sceadu를 볼 수 있었다. 그는 재빨리 그의 장비를 챙기고 어둠속으로 숨어버리는데 도둑의 근성이 나타난다. 그의 솜씨는 대단한데 40피트 밖으로 나가 웃으면서 대원들을 공격한다. 더구나 그는 Slayer를 부르기도 하고 강력한 마법의 Breath를 뿜는다. 그의 특기는 도둑의 Hide Shadow인데 마음만 먹으면 한번에 40피트나 도망가 버린다.

HAFO마법과 TENEBROSIA에서 배운 NUKE마법을 사용해 보아라. 그를 죽이면 Sceadu's Clock과 Helm of Justice를 얻을 수 있다. 그것을 가지고 Sceadu를 나가 SKARA BRAE로 가서 Review Board의 OLD MAN에게 가라. 역시 그는 마찬가지로 600,000의 경험점수를 주고 마법 유저들의 마법에너지를 모두 부활시켜 주었다. 그리고 그는 마지막 Item을 구하라고 하고 TARMITIA



SCEADU 1

1 = phase door location



SCEADU 2

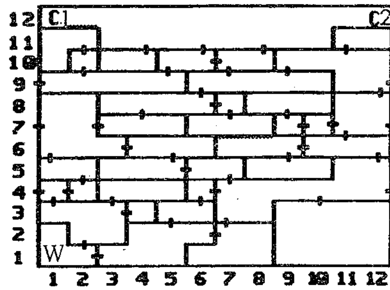
의 임무를 준다.

VII. TARMITIA

OLD MAN은 진지한 모습으로 당신에게 마지막 임무를 주었다.
"Wildness의 Lost Warriors로 가서 TARMITIA로 가시오. 그리고 전쟁의 신 Werra로부터 Werra's Shield와 Strife Spear를 나에게 가져 오시오. We

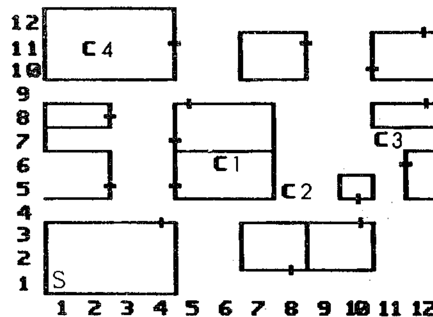
rra는 Tarjan과 대항하는 인물이지만 당신들과의 만남을 꺼릴 것이오. 그를 찾으시오. 그를 찾으려면 여러 전쟁의 신(War God)들이 만들어 놓은 세계를 찾아야 할 것이오. 자! 가시오"

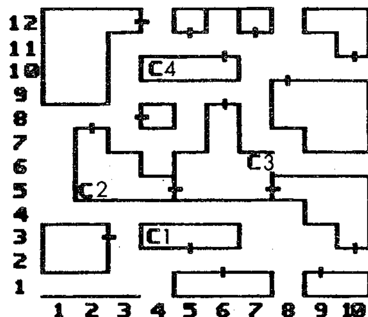
대원들은 곧 Wildness의 Lost Warriors(South 2, West 5)로 향했다. 그곳에서 Cronomancer의 마법으로 TARMITIA로 이동될 수 있었다. 그러나 대원들은 TARMITIA가 아닌 BERLIN이라는 곳으로 이동되었다. 이곳에서의 전투에서는 상식에서 벗어난 몬스터들이 등장한다. 그들은 다름아닌 2차세계



TARMITA

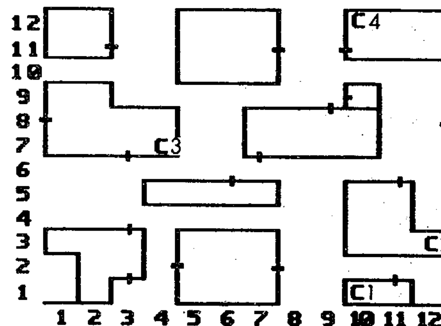
BERLIN



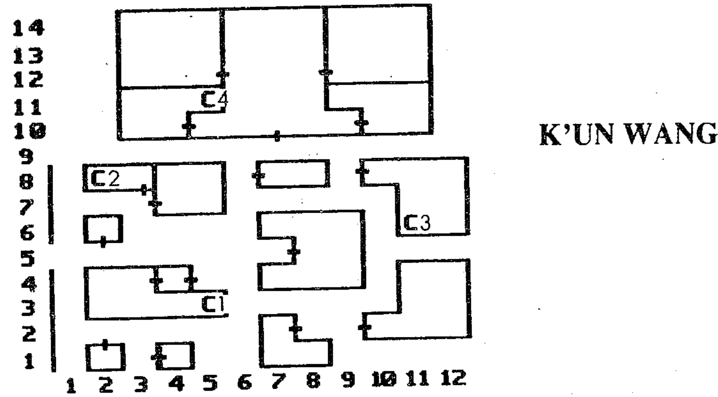


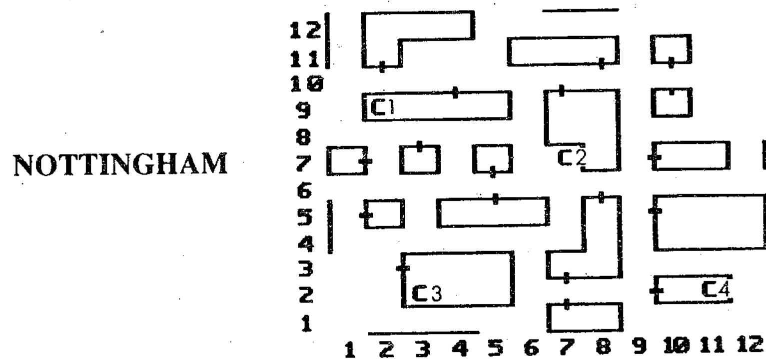
TROY

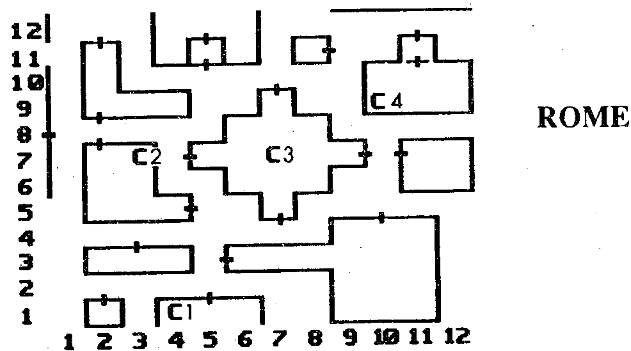
STALINGRAD

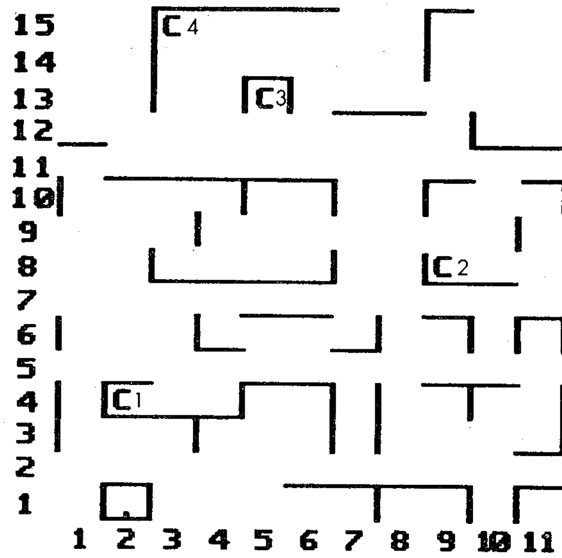


대전에서의 나찌당의 독일군들인가 하면 소련의 특수부대 일본의 사무라이 Wasteland의 집시들이다. 사실 TARMITIA는 한 전쟁의 신의 이름을 알기 위해서 9개의 세계를 돌아다녀야 한다. TARMITIA의 모든 동굴을 찾아보기 바란다. 먼저 Berlin으로 이동되면 C2로 가라. 그곳에서는 Death's Head가 나타나 자기의 이름을 물어보는데 그의 이름은 'TYR'이다. 그러면 그는 다시한번 '그는 누구인가?'하고 물어본다. 'WERRA'라고 답하면 당신은 TARMI

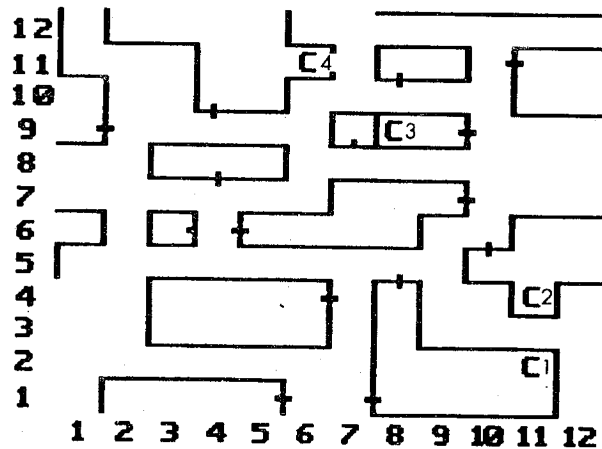








WASTELAND



HIROSHIMA

TIA로 이동된다.

TARMITIA의 지도를 보라. 현재 위치는 (1,12) 곧 C1이다. 그러나 C2로는 가지말라. 이유는 SKARA BRAE의 Lost Warriors로 이동되기 때문이다. 임무를 마치고 C2로 가기 바란다. 알았으면 지도의 남서쪽 구석 (1,1)에 W로 가라. 그곳은 Werra가 당신을 기다리고 있었다. 대원들은 그에게 Werra's Shield와 Strife Spear를 달라고 했으나 Werra는 나를 이겨야지만 당신들을 도울 수가 있다고 하였다. 그리고는 공격해 왔다. Werra는 혼자서 공격

을 해오는데 강한 Earth Elemental을 부르는 한편 강력한 불을 뿜는다. 그를 죽이면 그의 목소리가 딴 곳에서 들려온다. 시작은 이제부터라고...

그러면서 6명의 Black Slayer가 나타난다. 그들은 강한 Breath와 Critical Hit공격이 있는데 역시 상당히 강하다. NUKE마법과 HAFO마법을 같이 쓰면 쉽게 죽일 수가 있다. 그들을 모두 죽이면 Werra가 나타나 당신들에게 Werra's Shield를 준다. 그러면서 대원들에게 "Strife Spear는 한 용감한 전사에게 주었소. 그는 그것을 가지고 Tarjan을 물리치러 갔는데 그의 이름은 아마 Hawkslayer일 것이오. 그는 나와 모든 적을 이겼소. 당신들이 그를 안다면 그를 한번 만나보시오."라고 한다.

Hawkslayer! 그는 ARBORIA와 KINESTIA에서 대원들을 도와주던 용감한 전사였다. Strife Spear를 구하지 못한 대원들은 낙심한 끝에 Werra's Shield만을 가진 채 C2로 가서 SKARA BRAE의 Lost Warriors로 이동했다. 그리고 Review Board의 OLD MAN을 찾아갔다. 그러나 OLD MAN은 큰 상처를 입고 있었다. 그를 부축했다. OLD MAN은 마지막 남은 힘으로

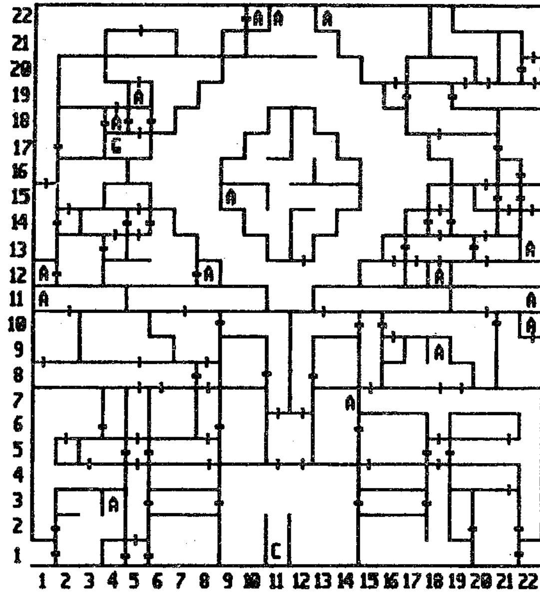
"불안한 징조를 느낀 Tarjan은 SKARA BRAE를 다시 공격했소. 나는 이런 일이 있을 줄 알고 여태껏 당신들이 찾아온 Item들을 SKARA BRAE의 Strange Building에 깊이 감추어 버렸소. 당신들이 Strife Spear를 구하지 못한 것은 알고 있소. Hawkslayer가 나를 찾아 왔었소. 그는 Wildness의 Mud Landom Water로 가서 Tarjan을 물리치기 위해 MALEFIA로 갔소. MALEFIA로 가서 그를 만나시오. 자! 당신들은 이제 Tarjan을 물리치러 가시오. 당신들에게는 그만한 힘이 있소. 당신들이 찾은 모든 Item을 장비하고 MALEFIA로 가시오. MALEFIA로 가는 길은 Wildness의 Mud Landom Water이오. 그리로 가시오. 자! 빨리..."

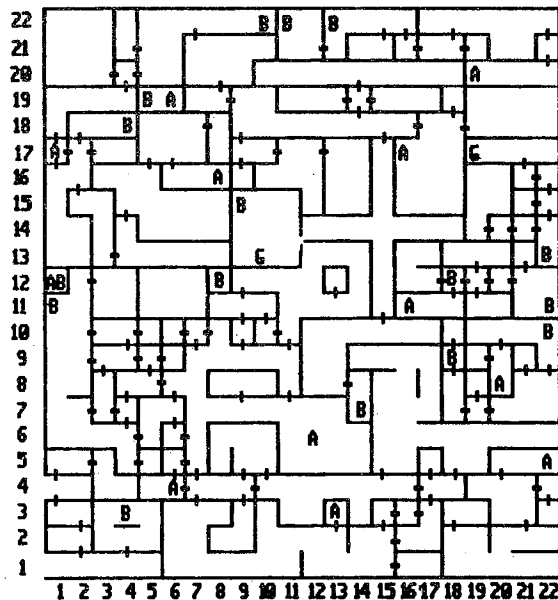
그러면서 그는 안간힘을 다해 Cronomencer에게 MALEFIA로 갈 수 있는 마법을 가르쳐 주었다. 그리고는 결국 숨을 거두었다. 그순간 Review Board는 무너져서 파괴되어 버렸다. 대원들은 빨리 그곳을 나왔다. 엄청난 분노가 당신에게서 용솟음쳤다. 부서진 Review Board를 등지고 Strange Building을 찾았다. 결국 그곳은 SKARA BRAE의 GATE에서 20-30피트 떨어진 정면의 건물이었다. 아무나 들어가니까 역시 OLD MAN이 말한대로 10개의 Item이 숨겨져 있었다. 그것을 전대원에게 무장시켰다. 주의할 것은 대원중 Rogue가 꼭 있어야 한다는 점이다. 이유는 Sceadu's Clock와 Helm of Justice는 Rogue만이 사용할 수 있기 때문이다. 앞에서 정 Strange Building을 찾을 수 없는 플레이어는 SKARA BRAE를 나가서 다시 들어가라. 그리고 계속 전진하다 보면 2칸 바로 앞에 부서진 곳이 있는데 그리로 들어가서 몇번의 인물이 들어갈지 번호만 쳐 주면 된다. 나중에 모든 Item을 사용해야지만 Tarjan을 만날 수가 있다. 모두 장비시키고 분노에 찬 마음으로 숙적 Tarj

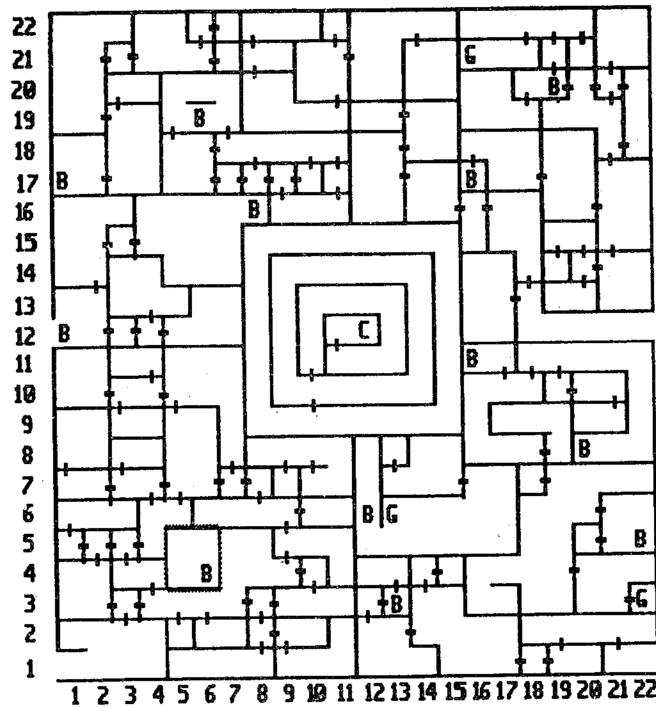
an을 물리치기 위해 Wildness의 Mud Landom Water로 향했다.

VIII. MALEFIA

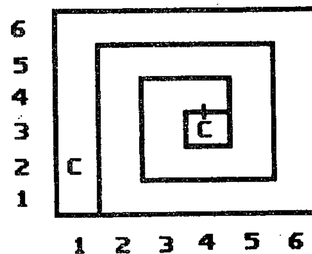
대원들은 Mud Landom Water(South 11, West 7)로 향했다. 그곳을 찾고 Cronomencer는 대원들을 MALEFIA로 이동시켰다. MALEFIA는 거대한 지하 동굴로 LEVEL 3까지 22*22의 격자로 되어있다. 대원들은 전진하다 30피트 밖에서 무슨 물건이 누워 있는 것을 보았다. 시체였다. 그 시체는 등뒤에 거







MALEFIA 3



MALEFIA 4

대한 힘을 받은 듯한 구멍이 뚫려 있었는데 너무도 비참했다. 얼굴을 돌려 보았다.

그는 다름아닌 Hawkslayer였다. 그는 불쌍하게도 혼자 Tarjan과 싸우다 전사한 것이다. 그의 손에는 Werra에게서 받았다는 Strife Spear가 쥐어져 있었다. 그것을 집어들었다. Tarjan에 대한 분노는 더욱 커지기만 했으나 대원들은 죽은 Hawkslayer를 등지고 전진할 수 밖에 없었다. 우선 경고한다. 마법에너지가 절실히 요구되기 때문에 최소한 Harmonic Gem이나 기타 다른 Gem들을 10개 이상 가지고 모험을 시작하라. 물론 하나도 가지고 있

지 않으면 어림도 없다. 그럼 지도를 보라.

많은 계단과 Portal이 있는데 지도를 보면 G라고 써있는 곳이 있는데 그리로 가면 검은 얼음으로 얼려져 있는 조각상이 있는데 LEVEL 1-3까지 모두 6개가 존재한다. 그곳에서 메시지를 잘 읽어보면 Valarian과 비슷한 조각, Lanatir와 비슷한 조각, Alliria와 비슷한 조각등 모두 6개가 흩어져 있는데 Valarian과 비슷한 조각앞에서 Valarian's Bow를 사용하니 그 조각상은 자유롭게 되었다. 각각의 조각상을 찾는 길은 어렵고 헛갈리지만 침착하게 하면 문제 없다. 각각의 조각상앞에서 다음 Item을 사용(Use)하기 바란다.

1. Valarian과 비슷한 조각 - Valarian's Bow
2. Lanatir와 비슷한 조각 - Sphere of Lanatir
3. Alliria와 비슷한 조각 - Belt of Alliria
4. Frosfists와 비슷한 조각 - Frosfist's Helm
5. Sceadu와 비슷한 조각 - Sceadu's Clock(Rogue만이 사용가능)
6. Werra와 비슷한 조각 - Werra's Shield

이들 조각을 모두 자유롭게 해주면 그 조각상들은 MALEFIA LEVEL 3의 * 표한 곳의 정면에 문을 열어 줌으로 해서 중앙의 신전으로 들어갈 수 있게 해준다. 계단과 Portal을 이용해 복잡한 미로를 통과해 *로 오기 바란다. 그러면 정면에 문이 생겨져 있을 것이다. 들어가면 바로 앞에 몬스터들과 마녀가 자기들이 있는 한 들어갈 수 없다고 하고 공격을 시작한다. 만약 Run Away하여 전투를 피하면 다시 *한 곳으로 오게 된다. 싸워라. 그들을 이기기는 정말 힘들다. 더구나 굉장히 많은 숫자가 공격하기 때문에 맨 먼저 가장 효과 있는 마법으로 많이 죽여야 하는데 그 마법으로는 NUKE, DIVA, HAFO마법이 있는데 DIVA마법을 제일 먼저 사용해 보라(대원들의 AC를 내리고 공격과 수비의 추가점을 얻어야 한다). 중요한 것은 NUKE마법으로 계속 공격하라는 것과 마법에너지가 떨어지면 Harmonic Gem으로 충당해야 한다는 점이다. 그리고 Bard는 전투중 Minstreal Shield(7번 노래)를 불러라. 아마 AC가 모두 -50으로 될 것이다. 그들을 꼭 이기기 바란다. 참 앞으로 어려운 싸움에서 이기면 반드시 save하기 바란다. 그들을 이겼으면 save하고 중간에 C자가 있는 곳으로 가라. 그곳에도 역시 몬스터들이 지키고 있다. 처음보다 더 무섭고 강할 것이다(Tarjan Warrior, Vortex 등). 특히 Vortex를 주의하라. 그들은 회오리 바람의 생명체로 마법에너지를 모두 0으로 만들어 버린다. 하지만 앞의 4명 안에 마법사가 없으면(근접전투에 가담하지 않을 시) 안전하다. 이 싸움에서 만약 Run하면 살아있는 대원들은 악마의 저주로 모두 죽는다. 그들을 이기면 바로 옆의 칸으로 가서 MALEFIA LEVEL 4로 이동하라. 바로 Tarjan이 있는 곳이다. 지도를 보면 X표

한 곳이 있는데 그곳으로는 절대 가지말라. 왜냐하면 SKARA BRAE의 Refuge Camp로 이동되기 때문이다. 이곳은 도저히 싸움을 하기에 불가능할 때 오라. 다시 말하면 모든 것을 포기했을 때 가도록! 중간에 C자가 써있는 곳으로 가면 당신은 드디어 Tarjan을 만날 수가 있는데 그는 흉악한 웃음을 지으면서 자기의 신하들을 부른다. 그 신하들은 몰려오면서 공격하고 Tarjan은 사라져 버린다.

그의 신하들은 10피트에서 공격해오는 마녀(High Priestess) 2명과 30피트 밖에서 공격해오는 Black Slayer 30명, 10피트에서 공격해오는 Rock Demon 30명, 그리고 60피트 밖에서 공격해오는 1명의 Lorini 모두 63명이다. 중요한 것은 DIVA마법과 NUKE마법을 같이 사용하면 효과가 크다는 것을 말하고 싶다. 전투마법을 알고 있는 Chronomancer와 Geomancer도 같이 마법을 써라. 그 엄청난 숫자를 다 물리치면 드디어 Tarjan이 등장한다. 그는 다시 그의 경호원들을 부른다. 그들은 앞에서 싸워본 Black Slayer인데 10피트 밖에서 30명이 공격해온다. 역시 앞에서 싸워본 Rock Demon은 10피트 밖에서 30명이 공격해온다. 그리고 20피트 밖에서 Vampire Lord가 30명이 공격해온다. 마지막으로 90피트 밖에서 사악한 Tarjan이 공격해온다. 91:7이다. 너무나도 큰 숫자이다. 앞에서 신하들을 이긴 테크닉을 써라. 특히 Tarjan은 한번에 수십명의 Black Slayer들을 부르는데 PREC마법을 쓰면 그의 마법중 한개는 쓸모 없게 할 수 있다. 그들을 물리치면 상상할 수도 없는 멋있는 장면이 나온다. 그러면서 메시지로 모든 대원들은 하늘의 신(God)이 되고 오랜 세월동안 그들은 영웅으로 사람들의 기억에서 남아 있었다는 말이 나오고 축하한다는 말과 함께 게임은 끝난다.

QUESTRON I 힌트

이 게임에는 특별한 해결방법은 없다. 그러나 게임을 진행하는 Hint를 모아보았다.

Gerald town에 들어가면 도박을 할 수 있는데 이곳에서 당신은 당신의 금을 두 배로 늘릴 수 있다. 이것이 성공하면 도시 밖으로 나와 save를 하고 다시 도시로 들어가 당신의 금을 두 배로 늘리는 작업을 하라. 6400달러까지 벌수 있다.

일반적으로 우수한 장비일수록 값이 비싸다. 또한 장비중에 Rope and Hook을 반드시 구입하라. 그리고 북동쪽의 Swamp Cathedral로 가서 수도자를 찾으면 당신의 체력점수를 올릴 수 있다.

모르는 누군가가 당신에게 다가와 하는 얘기들을 잘 들어 두어라. 때때로 어떤이는 당신에게 여러가지 장비들을 보여주고 살 것을 권한다. 또한 Ghost Hollow에는 경비원들이 없다. 그러므로 은행을 털어 많은 돈을 얻어보기 바란다.

Castle로 가서 Mesron을 만나 이야기 해보라. 그는 당신의 계급을 진급시키며 Mantor를 없앨 수 있는 가루를 준다. 그의 의자 옆에 가서 앉아 그와 얘기하면 체력점수 500과 함께 성의 어디론가 이동된다. 성의 지도에 T라고 적혀있는 위치에는 보물을 담아놓은 상자가 있다. 이들중의 하나에서 열쇠가 발견되며 많은 열쇠를 가져 나와라. 경비원들이 당신을 쫒아다닌다. Ruby Key는 많은 지역의 닫힌 곳을 열어준다.

성의 중앙의 방에 들어가려면 Silver Key가 필요하다. 2000달러에 구할 수 있다. Lead Key는 왼쪽 중앙의 사람에게 사용하면 10개의 Holy water를 준다. 이것은 체력점수를 회복시킨다. Emerald Key는 오른쪽 위의 공주에게 주면 당신의 Charisma를 높여준다. Gold Key는 성의 문을 열 수 있으며 왕을 만날 수 있게 한다. Throne Room에서는 Trumpet을 얻을 수 있다. 3군데의 사원에서 체력점수를 높일 수 있으나 2000이상은 올라가지 않는

다. Ocean Point 사원에서 armor, weapon, gold, 체력점수 등을 얻을 수 있으며 flute는 거저 가질 수 있다.

북쪽의 도시를 향해 갈 때, 안개 지역을 지날 때, Trumpet을 불면 안개가 사라진다. 배를 사서 바다를 항해할 때는 강하고 위험한 괴물이 많이 나타난다. Shake landing에 도착하면 마법을 많이 구하라. 마법은 적을 공격하는데 효과적인 무기가 된다.

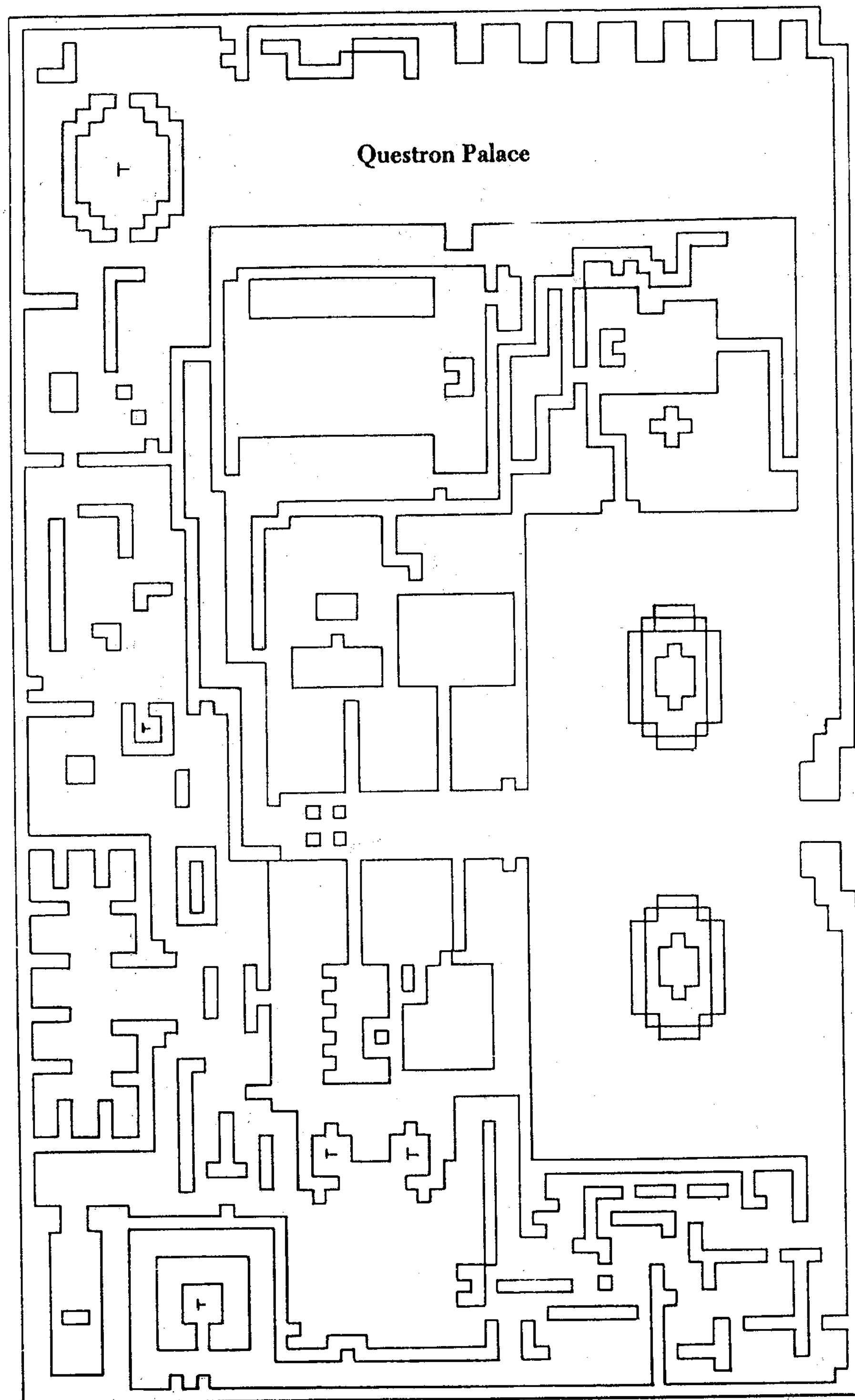
Mountain Catacomb에 들어가기 전에는 반드시 save하라. 이곳은 모두 8레벨로 구성되어 있으며 곳곳에 Coffin과 Box가 금과 체력점수 등을 가지고 있다. 당신은 결국 Urn을 발견해야 하며 레벨을 오르고 내릴 때 Rope and Hook을 사용한다. 이를 사용하지 않으면 체력점수가 떨어진다. 8레벨에 내려가려면 Pass Wall주문이 필요하다. 그러면 Dungeon of Death(죽음의 동굴)에 들어갈 수 있는 Iron Key를 얻을 수 있다.

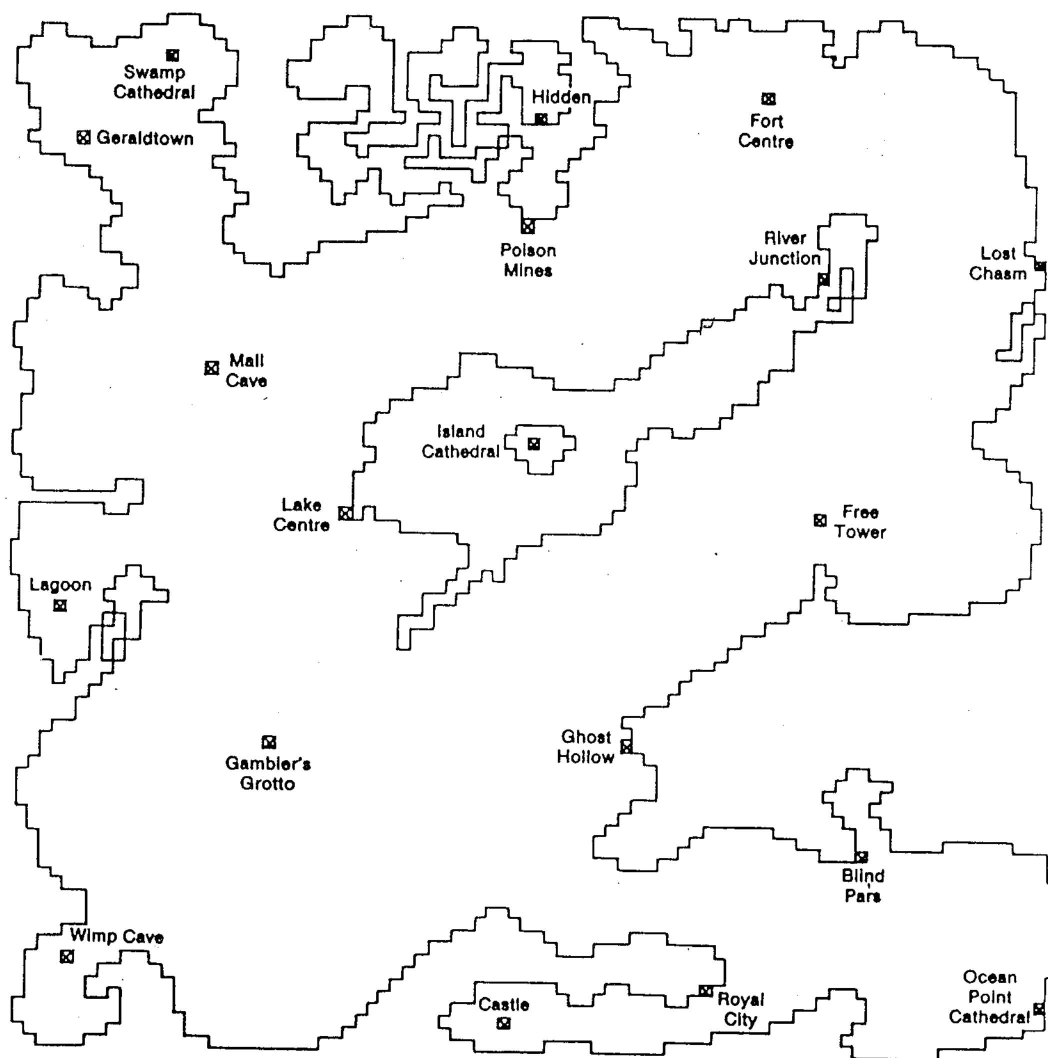
Dungeon of Death도 8레벨로 이루어져 있으며 안전하게 내려가면 Diamond Ring을 찾을 수 있다. Diamond Ring은 Mantor's Mountain에 들어갈 수 있게 한다. 이곳은 17레벨로 이루어져 있으며 동굴의 가장 아래층에는 성과 같은 화면이 나온다. 마지막을 위한 시작이다. 왼쪽위의 Mantor의 방에 들어가려면 Gold Key를 사용하라. 그 방에는 Mantor가 있으며 그의 Fire ball을 피하면서 Powder를 사용하라. 그리고 그의 Book of Magic을 가지고 떠나라. 그리고 오른쪽 아래로 가서 기계 앞으로 가서 Book of Magic을 사용하라. 그러면 Message가 나온다. 마지막 말에 디스켓을 뒤집으라는 말이 나온다. 여기서 디스켓을 뒤집어 넣으면 당신의 인물 상태가 Baron과 같아지며 성격이 바뀐다. 더욱 즐겁게 끝을 보려면 디스켓을 뒤집지 말아라.

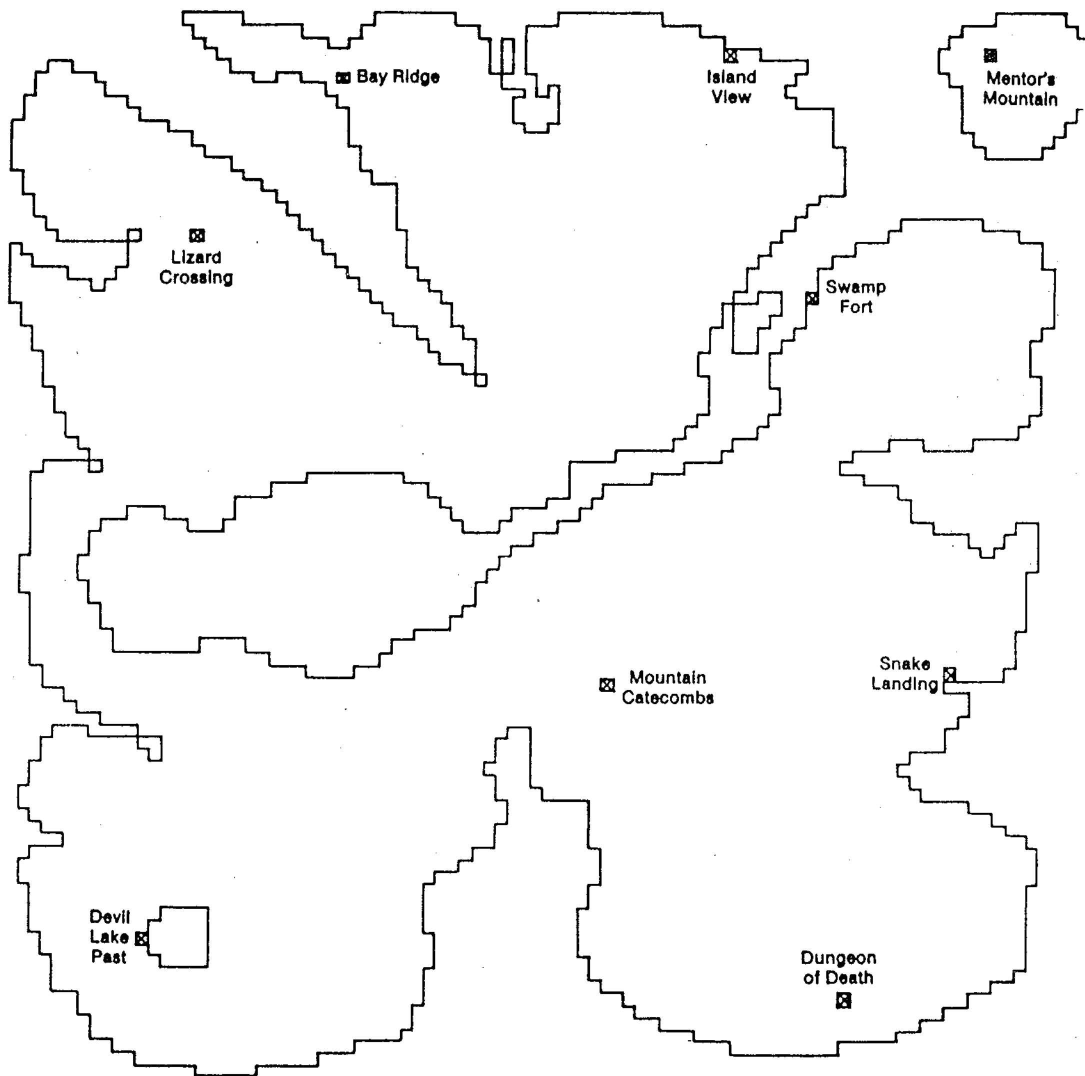
♣ 여행중 얻을 수 있는 단서

많은 괴물들은 친절하다.
사원에서 Holy Water를 찾아라.
당신이 할 수 있는 만큼 수도자에게 주어라.
Island 사원을 발견하라.
은행에서 돈을 찾을 수 있다.
Club만이 Piecing Punge를 빨리 죽일 수 있다.
Mace가 Irish stalker를 쉽게 죽인다.
Moning star가 strangler fiend를 없애는 최선의 무기이다.

Phasor는 거미줄을 무력하게 한다.
Pit Screaner에게는 Flail을 사용하라.
Flute는 당신을 보호한다.
모든 문에는 열쇠가 있다.
좋은 보물은 깊숙한 곳에 있다.
성에는 함정으로 가득 차 있다.
Frozeh treat는 때리기 쉽게 한다.


Questron Palace


Swamp Cathedral
Geraldtown
Hidden
Fort Centre
Poison Mines
River Junction
Lost Chasm
Mall Cave
Island Cathedral
Lake Centre
Free Tower
Lagoon
Gambler's Grotto
Ghost Hollow
Blind Pass
Wimp Cave
Castle
Royal City
Ocean Point Cathedral


Bay Ridge
Island View
Mentor's Mountain
Lizard Crossing
Swamp Fort
Mountain Catecombs
Snake Landing
Devil Lake Past
Dungeon of Death

QUESTRON II
끝내는 법

I. 서론

당신은 악한 마법사 Mantor로 부터 QUESTRON 왕국을 구하여 당신의 임무를 완수했지만 그의 악마의 책(Evil Book of Magic)은 아직도 존재하며 Mantor를 다시 부활시켰다. 당신의 힘에 위협을 느낀 Mantor는 Questron 왕국이 아닌 Landor라는 왕국으로 피신하였고 6명의 미친 마법사들을 꼬여 그곳의 모든 이들을 악의 구렁텅이로 빠지게 했다.

그의 강력한 힘은 그의 악마의 책이 악마의 역할을 하고 있기 때문에 더욱더 강력해졌다. 이에 당신은 Mantor의 야심을 꺾기위해 다시한번 그와의 대결을 위해 영웅스런 모험을 떠나야 한다.

II. REDSTONE CASTLE'S HALL OF THE VISION

당신은 가난하고 약한 평민(Plebe)으로 시작한다. 맨처음 해야 할일은 살아남기 위해 힘을 축적하는 일이다. 우선 뒤에 있는 랜더(Landor)대륙의 지도를 보고 지형을 대략 익혀 두기 바란다. 당신의 전리품(Item)은 기본적으로 비싼 것이 좋다. 하지만 마을에서는 레벨이 낮은 인물에게는 좋은 것을 팔지 않는다. 웬만큼의 돈과 힘을 축적했으면 모험을 나설 필요가 있는데 그 모험을 하기 위해서는 지도자가 필요하다. 그 인물이 바로 Redstone Castle의 Hall of the Vision에 있는 위대한 마법사 Mesron이다. 그를 찾으려면 Redstone Castle을 찾아 중앙의 빈홀에 들어가 S)peak하면 그를 만나볼 수 있는데 Hall of the Vision은 거대한 철문으로 잠겨져 있는데 그 문은 당신이 가지고 있는 Gold Key로 열 수 있다. 들어가서 Speak하면 Mesron이 나타나 당신에게 첫번째 임무를 준다.

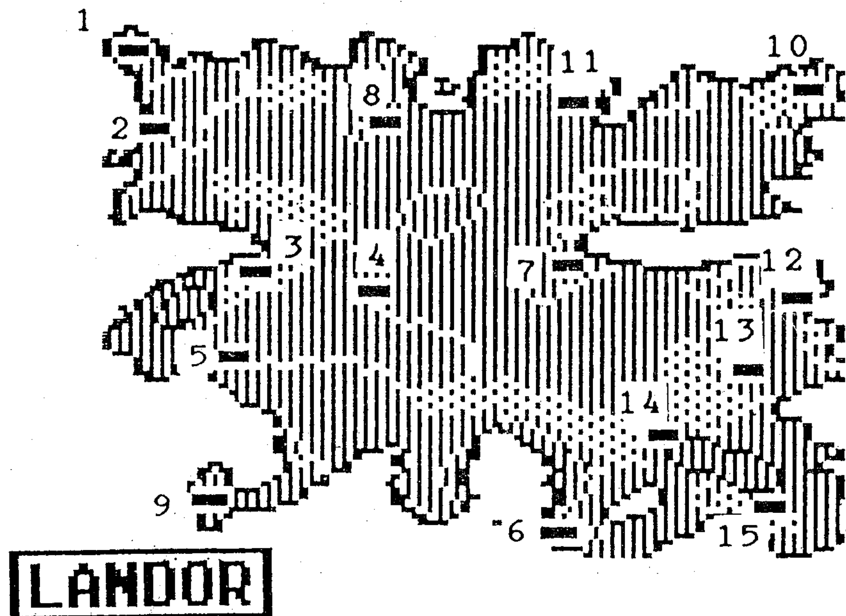
"당신에게 당신의 힘과 기술을 축적할 기회를 주겠소. 이 대륙 어디엔가 있는 Wand of Power를 나한테 찾아오시오."

하고 Mesron은 당신을 평민에서 모험가(Adventurer)로 만들어 준다. 당신은 Redstone Castle을 나와 어떤 마을에나 한번 들어가 보라. 무기나 갑옷등 여행에 필요한 도구들을 더많이 볼 수 있을 것이다. 그중 비싼 것을 사

라. 더욱 필요한 것은 산을 오르내리기 위해 Rope & Hook를 사 두는 일이다. 그리고 술집, 이발소, 마법사들을 통해서 소문을 들을 수 있는데 그들의 소문을 들어보는 것이다. 소문중에는

"Wand는 무덤(Tomb)안에 있다."

라는 유용한 소문을 들을 수 있다. 당신은 Tomb을 찾아야 한다. 자! Wand of Power를 찾으러 가자.



1. Octapoint
2. Rivercrest Cathedral
3. Seacrest
4. Long View
5. Lyton
6. Santor
7. Bay View
8. Cramford
9. Redstone Castle
10. Hidden Rock
11. Great Plains Cathedral
12. Folman
13. Ontaga
14. Sanctuary Cathedral
15. Crooked Pine

III. RIVERCREST CATHEDRAL'S TOMB

당신은 대륙 랜더의 북서쪽 구석에 있는 Rivercrest Cathedral을 쉽게 찾을 수 있는데 바로 그곳에 Tomb이 있다. Cathedral안으로 들어가자. 들어가면 많은 경비원과 한명의 마법사, 그들을 통치하는 Holy One을 볼 수 있다. 하지만 이상한 기운이 Holy One을 만날 수 없게 한다. 상관없다. To

mb은 북동쪽 구석에 있는데 물론 당신은 많은 H.P와 마법을 준비하고 들어가야 한다. 당신은 처음으로 남쪽으로 뻗어있는 통로를 볼 수 있을 것이다. 아래로 내려가면 동쪽으로 뻗은 샛길을 볼 수 있는데 그곳으로 방향을 바꿔 동쪽으로 전진하라. 가까운 곳에 문(Door)을 볼 수 있는데 그곳으로 들어가면 작은 방안에 상자가 하나 있다. L)oot해서 상자를 열면 당신은 Moonstone Amulet라는 Item이 있는데 이 Item은 Holy One을 만날 수 있게 해준다. 방에서 나와 동쪽으로 계속 전진하라. 그러면 위, 아래로 뻗어 있는 곳을 만나게 된다. 위로 올라가라. 그리고 계속 동쪽으로 가라. 역시 위, 아래로 뻗어 있는 곳을 만나게 되면 위로 올라가서 다시 동쪽으로 전진하라.

그러다보면 막다른 곳에 마법사 한명이 서있는 것을 볼 수 있을 것이다. S)peak하면 200의 금을 주면 도와주겠다고 한다. 그의 제안을 받아들이면 그는 벽을 뚫어주고 사라진다. 그러면 막다른 곳에 길이 생긴다(계단식으로). 그곳을 통과해서 동쪽으로 가다보면 아랫쪽에 문을 볼 수 있는데 들어가면 넓은 방을 볼 수 있다. 다시 아래의 문으로 들어가면 중앙에 또다른 마법사 한명이 서 있는데 그에게 S)peak 해보면 Enchantment Orb를 가져오면 당신을 도와주겠다고 한다. 그러면서 Brass Key를 준다. 그러면 그 방을 나와 계속 동쪽으로 가다보면 위, 이래로 대각선으로 길이 뻗어있는 곳이 있는데 그 두 길중 아래로 뻗어있는 길로 가라. 그리고 맨마지막 끝에 있는 문으로 들어가면 상자를 볼 수 있다.

L)oot 해보면 Wand of Power를 얻을 수 있다. 하지만 운이 없을 경우에는 그 상자에서 Chalice of Arvy를 얻게 된다. 이때는 Tomb을 나가고 다시 그곳으로 가서 Wand of Power를 얻어야 한다(그곳에는 다시 상자가 있다). 어쨌든 Wand of Power를 구했으면 Tomb을 나가라. 전에 Moonstone Amulet를 구했으면 Holy One을 만나보라. 그를 만나기 전에 상자앞에 있는 마법사에게 뇌물을 주는 것도 괜찮다.

Holy One을 만나서 이야기 해보면 Bread of Life(생명의 빵)를 살지 안살지 묻거나 나중에 오라고 한다. 만약 당신이 Chalice of Arvy가 있다면 Holy One은 많은 Bread of Life로 바꾸자고 할 것이다. Bread of Life를 많이 사기 바란다.

곧 Redstone Castle로 가서 Hall of the Vision으로 가면 Mesron이 다시 나타나 당신에게 H.P와 여러 기술 등을 올려주고 Adventurer인 당신을 Scout로 만들어 준다. 그리고 다음 임무를 준다.

"당신의 용기를 나에게 보여주시오. 이 성안에 있는 보물을 구해서 가져와 보시오."
라고 한다. 당신은 어이없이 성안의 Guard들과 싸워야 한다.

IV. OTHER KEY

성을 나가 먼저 좋은 무기와 갑옷을 사고 H.P를 축적하고 많은 마법을 사도록 하라. Redstone Castle의 Guard들과 싸우기 위해서...

많이 준비하였으면 Redstone Castle로 들어가라. 그리고 Guard들에게 둘러싸이는 것을 피하기 위해서 좁은 통로를 전투장소로 택하라. 정했으면 재빨리 가까이에 있는 Guard를 죽이고 그곳을 돌아와서 모여드는 Guard들을 닥치는 대로 죽여라. Guard의 움직임이 보이지 않는다 생각되면 하나도 빠뜨리지 말고 상자를 다 열어라. Redstone Castle의 모든 잠긴 문을 열기 위해서는 Gold Key를 포함해서 4개의 Key가 필요하다. Tomb에서 마법사 Morle가 준 Brass Key와 성에서 발견되는 Iron Key, Copper Key, 성에서 쓸모는 없지만 Tomb에서 필요한 Emerald Key 등 3개가 성의 상자에서 발견된다. 각 Key들을 잘 이용해서 서쪽의 잠긴 문을 열고 나머지 잠긴 문을 열고 돌아다니다 보면 성의 서쪽에서 넓은 방에 커다란 구슬이 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 그 넓은 방의 문도'잠겨져 있으나 Key로 열 수 있다. 구슬 옆에 가서 L)oot하면 당신은 Orb of Echantment를 구할 수 있다.

Rivercrest Tomb의 마법사 Morle가 말했던 것이다. 그것을 얻었으면 성을 나가라. 그리고 다시 들어와 Hall of the Vision을 찾아가라. 마법사 Mesron이 나타나 당신을 Scout에서 Apprentice로 만들어 주고 성안의 모든 잠긴 문을 열 수 있는 Silver Key를 준다. 그리고 Gold Key, Iron Key, Copper Key, Brass Key는 없어진다.

Redstone Castle에서 좀더 돌아다니다 보면 Orb of Echantment가 있었던 곳 바로 위에 마법사 한명이 있는데 그에게 가면 그는 많은 금을 요구하고 금을 주면 Landor, Realms of Sorcerers, Twilight Tomb의 지도를 보여준다. 또 아래로 가면 한명의 마법사가 더 있는데 그는 당신의 Carisma를 올려준다. 두 마법사를 모두 만나 보았으면 Redstone Castle을 나와라. 그리고 Hall of the Vision의 말대로 당신은 이제 다른 대륙인 Realm of Sorcerers로 갈 필요가 있다. 마법사 Molre를 만나보기 위해서 당신은 다시 Rivercrest Tomb으로 가야한다.

V. THE REALM OF SORCERERS

Rivercrest Tomb의 마법사 Molre는 Echantment Orb를 가져온 당신에게 Orb의 힘으로 Realm of Socerers로 보내주겠다고 한다. Yes해서 그의 제안을 받아들이면 그는 Landor에서 Realm of Sorcerers로 이동시켜 준다. 이제부터 재미있는 모험이 시작된다. 먼저 당신은 대륙의 지형을 대략 파악

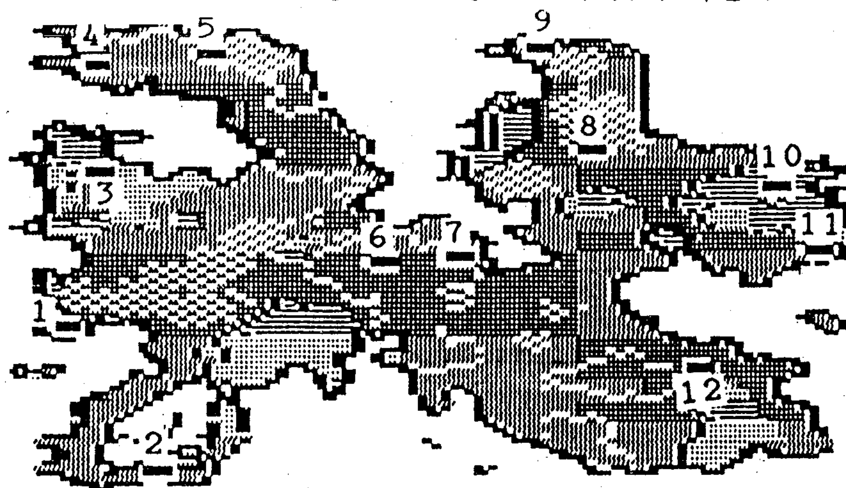
하고 모험에 필요한 장비들을 살 필요가 있다. 대부분 Boat(범선)를 많이 사는데 금을 좀더 투자해서 Trained Eagle(훈련된 독수리)을 사도록 하라. 독수리를 타고 다니면 괴물들의 공격을 받지 않고 육지와 대양을 마음대로 돌아다닐 수 있다.

VI. DUNGEON

당신이 먼저 할 일은 대륙의 동쪽에 있는 Dungeon에 들어가서 Agate Key, Onyx Key를 찾고 힘과 음식을 축적하는 일이다. Dungeon 내의 Trap은 상당히 강력한데 함정에 걸리면 피해도 크다. Trap의 종류는 세 종류인데 다음과 같다.

1. Destruct Trap : 갑옷이 부서진다. Xamine하면 바닥에 쇠막대기 같은 것이 보인다.
2. Spike Trap : 가시가 돋아나 있는 함정으로 밟으면 H.P가 줄어든다.
3. Pit Trap : 보통 Portal이 감추어져 있는 것으로 밟으면 H.P가 감소하고 아래로 떨어진다.

앞에서 말한 3개의 Trap은 8개의 Dungeon Level에 분포한다. Trap을 찾기 위해서는 Xamine옵션을 이용하라. 앞으로의 여행에 꼭 필요한 것이 있는데 바로 Scroll of Scalna이다. 이것을 Dungeon에서 이용하면 3차원 화면 옆에 Dungeon의 지도를 그려 나간다. 이것은 Dungeon에 있는데 Level 3에 있다. 어쨌든 동굴 안에서 발견되는 상자, 단지, 관 등은 모두 L)oot해 보아야 한다. Level 8까지 내려오면 Level 1으로 쉽게 올라갈 수 있는 길이 있다. Onyx Key를 찾았으면 Dungeon을 나가라. Onyx Key 이외의 다른 Key도 발견된다. 바로 Agate Key인데 Dungeon에서 찾기 바란다.



1. Great Fortress
2. Orchard Lake
3. Brantown
4. Twilight Cathedral
5. Burnside
6. Dungeon of Despire
7. Demph
8. Big Oak
9. Lookout Point
10. Slippery Rock
11. A Dungeon
12. Grissold

VII. GREAT FORTRESS

당신이 Dungeon에서 Onyx·Key를 찾았다면 "Eternal Flame은 거대한 Fortress에 있다"는 소문에 따라 Great Fortress에서 Eternal Flame을 찾기 위해서 Realm of Sorcerers에 있는 Fortress를 찾아야 한다. 지도를 참조하라. Fortress에 들어가면 Redstone Castle에서와 같은 많은 상자들과 Guard들을 볼 수 있다. 중앙에 있는 왕을 볼 수 있지만 2개의 철문으로 잠겨져 있다. Fortress를 돌아다니다 보면 잠긴 문을 많이 볼 수 있는데 한군데도 들어갈 수가 없다. Redstone Castle에서 했던 방법으로 Guard들을 모두 죽여보라. 많은 상자 가운데서 당신은 2개의 Key를 모두 얻었으면 왕이 있는 곳에서 위쪽으로 난 좁은 길을 통해 가다보면 잠긴 문을 볼 수 있는데 당신이 Ruby Key가 있으면 그 문을 열 수가 있다. 열린 문으로 들어가면 조그마한 방안에 횃불을 볼 수 있는데 옆에 가서 L)oot해보라.

Eternal Flame을 얻을 수 있다. Eternal Flame을 얻었으면 Fortress를 나가라. 그리고 다시 들어와 3개의 Key(Agate Key, Ruby Key, Sapphire Key)들을 잘 이용해서 Fortress의 왕을 만나보라. 당신은 King Kelfar를 만날 수 있을 것이다. 그는 당신에게 요새 안에 모든 문을 열 수 있는 Opal Key를 준다. King Kelfar가 도와주는 일은 그것 뿐이다. 그외에 당신은 Great Fortress안에서 당신의 Intelligence(지능)를 올려주는 인물을 찾아야 하는데 당신에게 Opal Key가 있으면 쉽게 그를 찾을 수 있다. 그를 찾아 꼭 당신의 Intelligence를 올리기 바란다.

VIII. TWILIGHT CATHDRAL'S TOMB

Realm of Sorcerers대륙의 북서쪽에 있는 Twilight Cathdral을 방문하면 Holy One이 있는 방옆에 Tomb의 출입구가 있는데 만약 당신이 Dungeon에서 구한 Onyx·Key가 없다면 들어갈 수 없다. 지도를 보면 'D'라고 표시한 곳이 있는데 그곳에는 어둠의 Hall이 있다. 이곳은 Great Fortress에서 구한

Eternal Flame이 있어야지만 그곳을 통과할 수 있다. 기나긴 통로를 따라 'B'라고 쓴 곳으로 가면 방안에 상자가 하나 있는데 L)oot하면 Black Key를 얻을 수 있다. Black Key를 가지고 Twilight Tomb을 나가라. 만약 당신이 많은 금과 H.P를 축적하고 싶다면 지도를 보고 모든 방을 뒤져보기 바란다. 선택은 당신에게 달려있지만 인내심이 필요할 것이다. Twilight Cathdral에서 Holy One을 만나 Bread of Life를 사두는 것도 잊지 말라.

IX. MANTOR'S ATTACK (만토의 공격)

당신이 Realm of Sorcerers에서 모든 임무를 완수하였으면 Landor로 가서 Hall of the Vision을 찾아 Mesron을 만나볼 필요가 있다. 그런데 한가지 이상한 점은 Realm of Sorcerers에서 대륙의 중간에 있는 Dungeons of Despire라는 곳이 있는데 그곳에는 들어갈 수가 없다. 이유는 당신의 계급이 Knight(기사)가 아니기 때문이다. 그 Knight가 되기 위해서 당신은 Mesron을 만나야 한다. 범선이나 독수리를 타고 Landor로 가라. Redstone Castle의 Hall of the Vision을 찾아 Mesron을 만나보면 그는 당신에게 Realm of Sorcerers에서 겪었던 모험의 댓가로 당신의 기술을 올려준다. 그리고 그는 당신에게 다급하게 부탁했다.

"아름다운 도시 Cramford가 Mantor의 습격을 받은 듯 하오. 어서 가보시오!"

즉시 Cramford로 가보았다. 아니나 다를까! Mantor는 그곳의 주민들을 모두 죽여버렸다. 너무나 처참했다. Cramford를 나와 다시 Hall of the Vision을 찾아 Mesron을 만나보면 그는 당신에게 Realm of Sorcerers에서 겪었던 모험의 댓가로 당신의 기술을 올려준다. 그리고 그는 당신에게 다급하게 부탁했다.

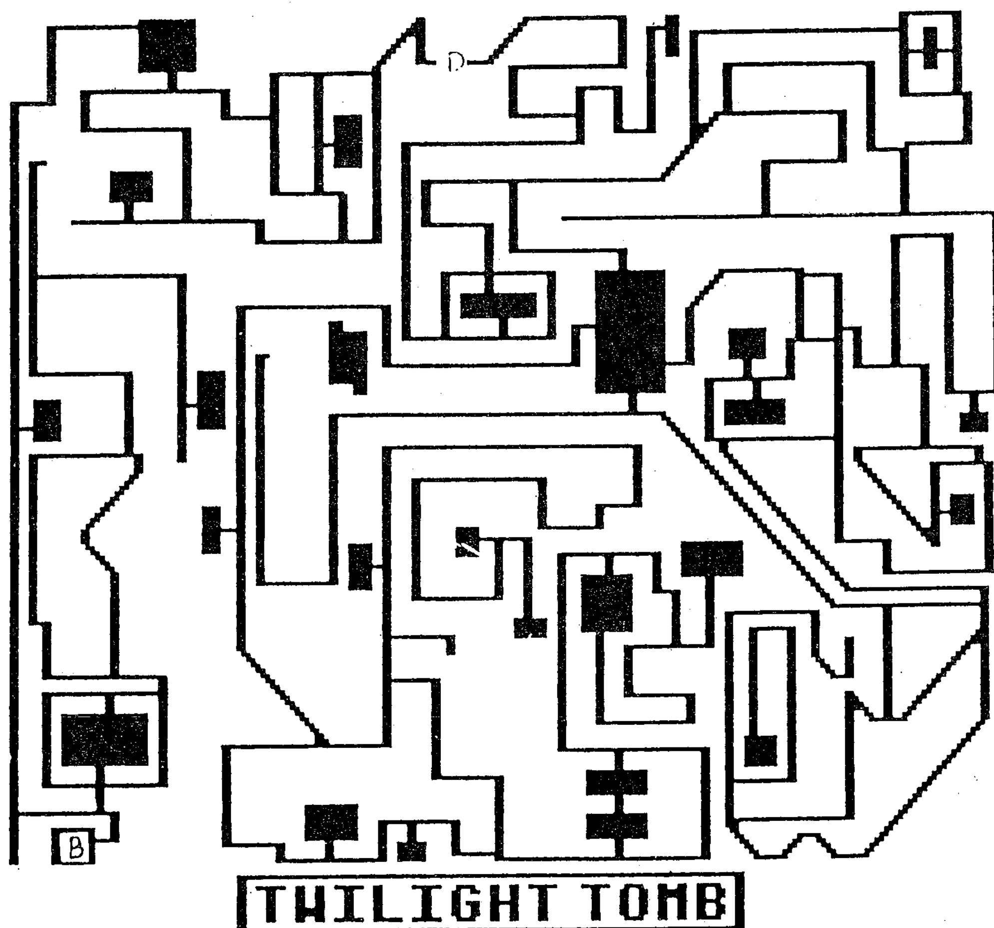
"또다른 도시 Seacrest가 Mantor의 침입을 받았소. 이번 만큼은 그의 일을 중단시키고 Seacrest를 구하시오. 자! 시간이 없소. 빨리 가시오."

당신은 즉시 Seacrest로 향했다. 그곳에는 역시 Mantor가 있었다. 그는 마을의 Guard들을 조종하면서 당신을 향하여 공격명령을 내렸다. Guard들을 죽여보라는 Mantor의 웃음소리가 들려오고 Guard들은 당신을 공격했다. 당신은 분노에 찬 마음으로 Mantor 가까이로 가서 그를 공격했다. 그러자 Mantor는 악한 웃음을 지으면서 사라져 버렸다. 그리고는 Seacrest는 예전처럼 평화롭게 되었고 당신은 Seacrest를 구한 것이다. Hall of the Vision으로 가면 Mesron은 다시 나타나 Apprentice인 당신을 드디어 Knight로 만들어 주고 당신의 많은 기술을 올려준다. Mesron은 당신에게 다음과 같이 말했다.

"내가 당신에게 할 일은 이것이 마지막이오. 내가 생각하기로는 당신은 Mantor를 이 대륙에서 몰아낼 유일한 인물인 것 같소. 부디 악마의 신전을 찾아 붙잡혀 있는 나의 친구인 마법사 Molre를 구하고 Evil Book of Magic을 파괴하기 바라오. 당신의 용기를 믿겠소."

당신이 할 일은 Realm of Sorcers로 가서 마지막 의문에 쌓여 있는 Dungeon of Despire로 가서 악마의 신전을 찾아 Evil Book of Magic을 파괴시키고 Landor 왕국을 구하는 임무가 남아있다.

자! 힘을 내서 Realm of Sorcerers로 가자!



D - Eternal Flame이 있어야 통과할 수 있다.
B - 바로 Black Key가 있는 곳이다.

X. DUNGEON OF DESPIRE

당신은 Realm of Sorcerers의 대륙을 돌아다니다 보면 대륙의 중간에 거대한 산으로 둘러싸인 Dungeon을 볼 수 있을 것이다. 이곳을 들어가려면 2지 조건이 있어야 한다. 첫째는 반드시 계급(Class)이 기사(Knight)이어야 하는데 그외의 계급은 들어갈 수 없다. 둘째는 Twilight Tomb에서 구한 Black Key가 있어야지만 잠긴 문을 열고 들어갈 수가 있다. 이 Dungeon이 바로 Dungeon of Despire인데 상당히 많은 H.P가 있어야지만 살아날 수 있다. 당신이 할 일은 H.P를 최대로 유지하면서 LEVEL 8까지 내려가는 것이다. 이 Dungeon은 상당히 복잡하다. 그리고 매우 공포스럽다는 전설만이 전해온다. 마법사 Mesron도 이야기하지 않았다. 어쨌든 Dungeon안에서 Trap에 걸리지 말고 무사히 LEVEL 8로 내려가기 바란다. LEVEL 8로 내려오면 다시 아래로 뚫려있는 Portal을 찾아라. 이 Portal은 LEVEL 8의 북동쪽 구석에 있는데 한번 내려가 보라.

XI. CONCLAVE OF SORCERERS

Dungeon of Despire의 Level 8에서 내려가는 Portal을 찾았으면 내려가 보라. 그럼 당신은 Conclave of Sorcerers라는 악마의 신전에 있게 된다. 악마의 Guard들이 당신을 향해서 몰려오는데 더구나 악마의 기운인 Mind Zap이 당신이 움직일 때마다 공격한다. 아마 이곳에 악마의 책(Evilbook of Magic)과 Mantor 그리고 6명의 미친 마법사들이 있는 곳 같은 느낌이 든다. 몰려드는 Guard들을 죽이고 동쪽에서 북쪽, 다시 북쪽에서 서쪽으로 전진하다보면 마법사 한명이 감옥에 갇혀 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 그는 마법사 Mesron이 말했던 위대한 마법사 Molre였다. 그는 당신을 보자마자

"시간이 없소. 악마의 책이 다시 태어나려 하고 있소."

당신은 그 말을 듣고 이곳에 Evilbook of Magic이 있다는 것을 알았다. 계속 북쪽으로 전진하다가 막다른 곳에서 동쪽으로 이동했다. 그랬더니 그곳에는 6명의 미친 마법사들과 구석에 Mantor 그리고 중앙에 거대한 몸안에 Evilbook of Magic이 있었다. 당신은 숙적 Mantor를 공격했지만 소용없었다. 하지만 6명의 미친 마법사들은 죽일 수 있었다.

당신은 중앙에 있는 악마의 책에 눈을 돌렸다. 아마 그것의 힘이 Mantor를 지배하는 것 같았다. 그래서 당신도 당신의 마법의 책(Book of Magic)을 이용해서 Destruct 주문을 외워 Evilbook of Magic에게 던졌다. 그랬더니 Evilbook of Magic은 파괴되고 Mantor는 외마디 비명소리와 함께 사라져 버렸다...

어느새 위대한 마법사 Molre는 당신의 곁으로 와서 웃고 있었다. 그는

당신이 Landor에 평화를 되돌렸다고 말했고 그는 마법사 Mesron에게 당신을 인도하고 당신은 Mesron 앞에서 Redstone Castle을 등지고 환하게 웃고 있는 마지막 장면을 볼 수 있을 것이다. 그러면서 당신은 또다른 세계에서 Mantor가 부활하지 않기를 간절히 바랬다...

LEGACY OF ANCIENTS
끝내는 법

Level 1-4까지는 간단하여 Level 5부터 설명하기로 한다.

◆ LEVEL 5에서의 활동

박물관에서 전시물 'THE GUARDIAN'을 봐서 암호를 알아낸 다음 켈포성으로 가서 4개의 Key(stone, iron, copper, brass)로 열리지 않는 문앞에서 'SPEAK'하여 암호를 말하면 문이 열리고 방안의 마법사를 만날 수 있다.

이 마법사와 대화를 하면 'magic mark'를 붙여준다. 다시 성을 나와 박물관으로 가서 전시물 'PIRATE'S TREASURE'를 이용해 eagle hollow로 간뒤 healer와 대화를 하면 ruby coin과 Compendium에 관한 정보를 준다. 이제 다시 박물관으로 돌아가면 Leavel 6으로 올려준다.

◆ LEVEL 6에서의 활동

Eagle hollow에서 healer가 준 ruby coin으로 전시물 'FOUR JEWELS'를 보면 4개의 jewel이 있는 동굴로 데려다 준다. 지하 8층에 4개의 jewel이 있다. 4개의 jewel을 모두 가지고 동굴을 나오면 Level 7로 올려준다.

◆ LEVEL 7에서의 활동

박물관 위에 있는 도시 'HOLY POINTS'의 healer와 대화를 하면 Compendium에 대한 정보를 준다. 그리고 나서 여러 상인들과 대화를 하여 'Diamond coin'을 구입하고 박물관으로 가서 'PEGASUS'를 보면 Pegasus가 Compendium이 있는 성 앞으로 데려다 준다. 성으로 들어 가서 Evil warlord(성의 주인이며 Compendium의 주인)를 죽인 후 Compendium을 가지고 성을 나오면 Pegasus가 대기하고 있다. 이 Pegasus를 타고 박물관으로 가면 Level 10으로 올려준다.

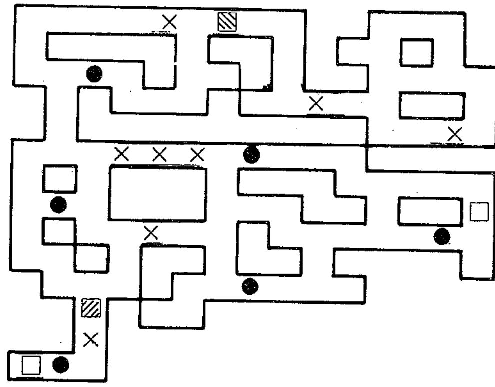
◆ LEVEL 10에서의 활동

Ancient Artifat에서 되찾은 Compendium을 보고 관리인에게 가면 Last sceane이 나오면서 게임이 끝난다.

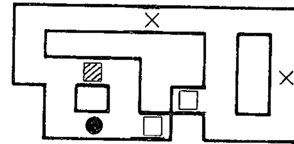
♠ ITEM 얻는 방법

1) Compass (나침판) : 동굴에서 방향을 가르쳐 주며 'Pirate's cave'의 지하 2층에 있다.
2) Magic ice : 관리인에게 sceptor와 crown을 갖다 주면 이것을 준다. 성에서 물을 건너갈 때 사용.
3) Sceptor, Crown : Level 3이 되면 이것을 가져오라 할 때가 있다. Crown은 Pirate's cave의 지하 8층에 있고, Sceptor은 켈포성의 보물상자에 있다.
4) Tulip : 켈포성의 보물상자에 있다. 전시물 'A FOUTAIN'에 갖다주면 Charm을 10 올려준다.
5) Magic seeds : 켈포성의 정원에 있으며 투명인간이 되게 한다. 3번 사용할 수 있다.
6) Iron key, Stone key, Copper key, Brass key : 켈포성의 여러가지 문을 열게 해준다. Iron key만 관리인이 주고 나머지 Key들은 켈포성의 보물상자에 있다.

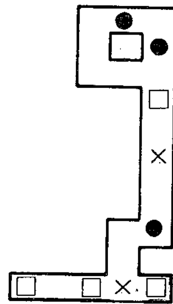
LEGACY OF ANCIENTS MAP



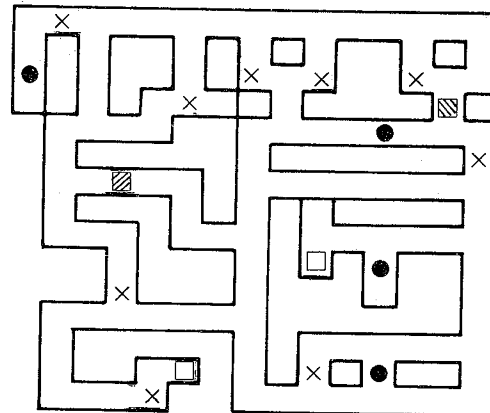
Knight's Dungeon
Level 1



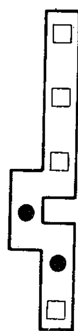
Knight's Dungeon
Level 2



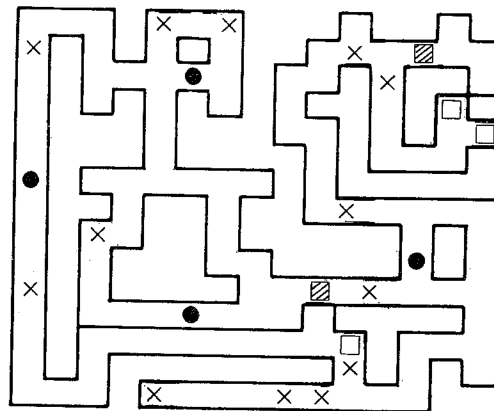
Knight's Dungeon
Level 2



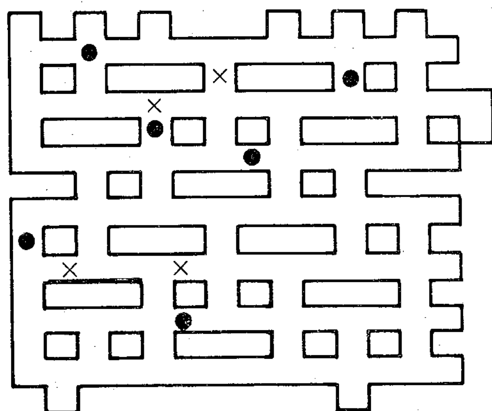
Knight's Dungeon
Level 3

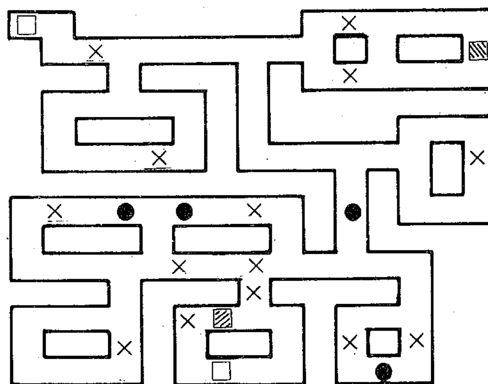


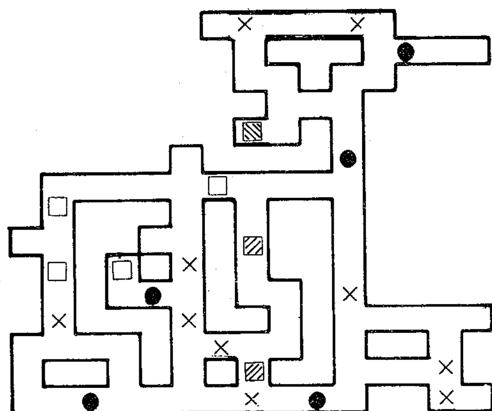
Knight's Dungeon
Level 3

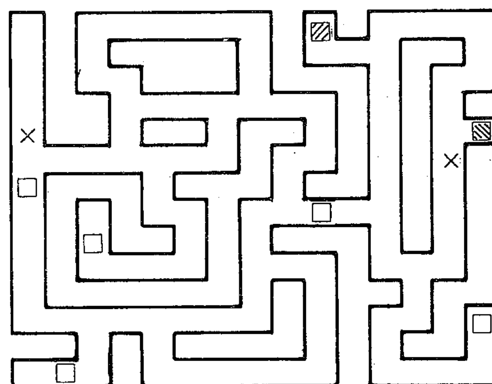


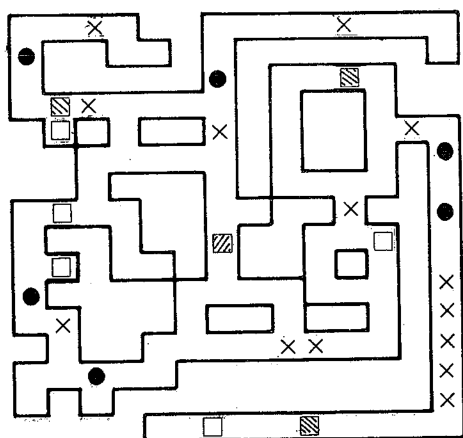
Knight's Dungeon
Level 4

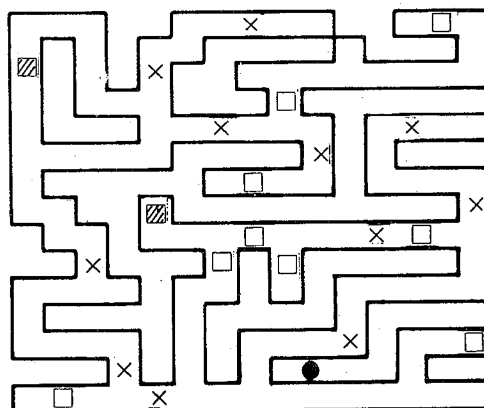

Knight's Dungeon
Level 5

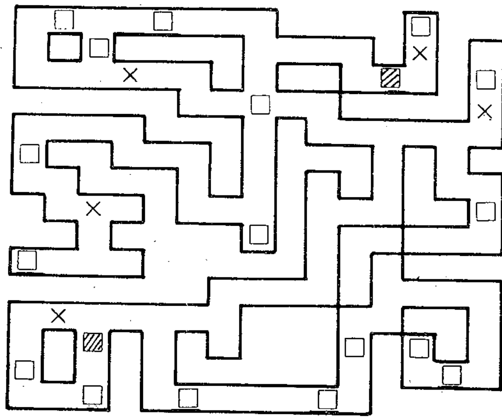

Knight's Dungeon
Level 8


Knight's Dungeon
Level 6

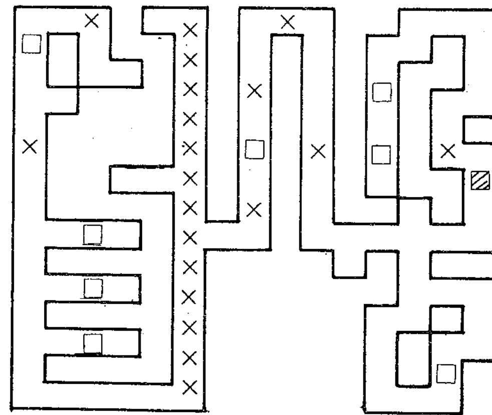

Four Jewel's
Level 1


Knight's Dungeon
Level 7

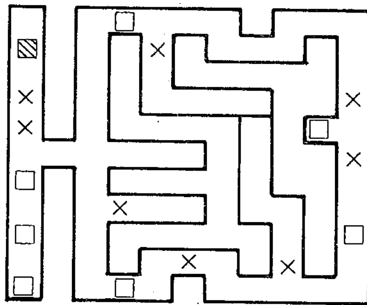

Four Jewel's
Level 2



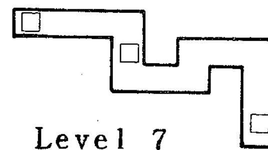
Four Jewel's
Level 3



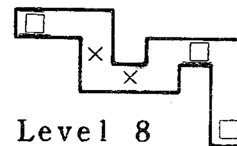
Four Jewel's
Level 6



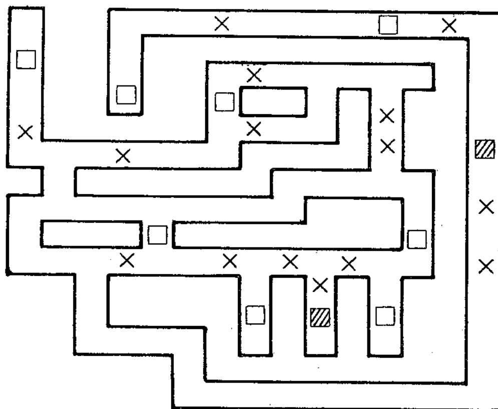
Four Jewel's
Level 4



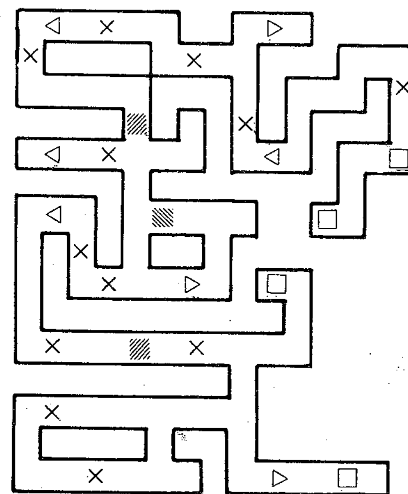
Level 7



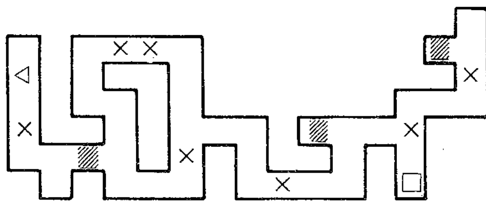
Level 8



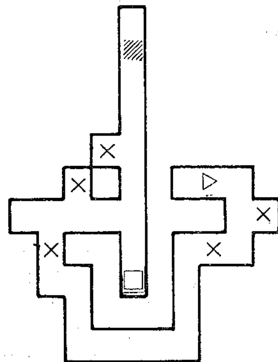
Four Jewel's
Level 5



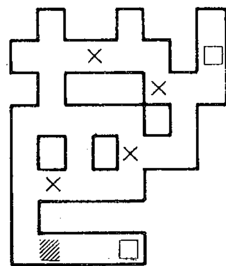
Four Jewel's
Level 7



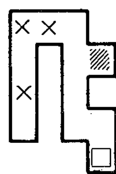
Four Jewel's
Level 8-1



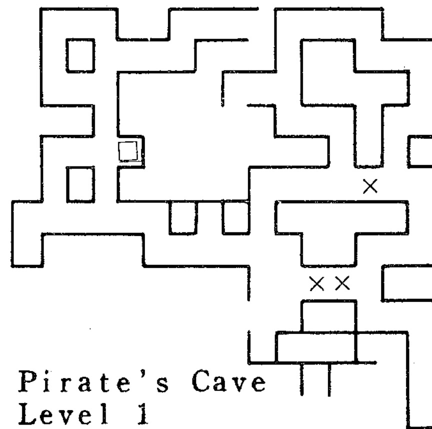
Four Jewel's
Level 8-2



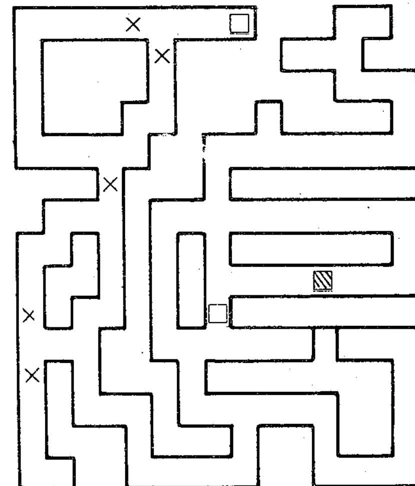
Four Jewel's
Level 8-3



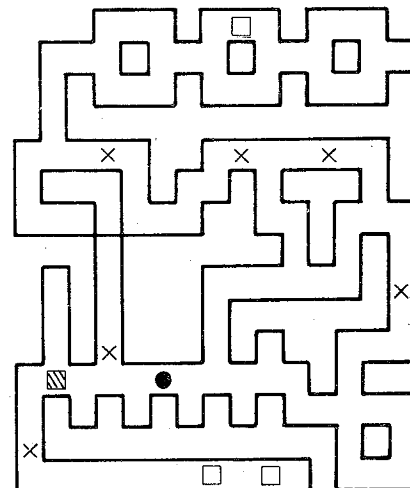
Four Jewel's
Level 8-4



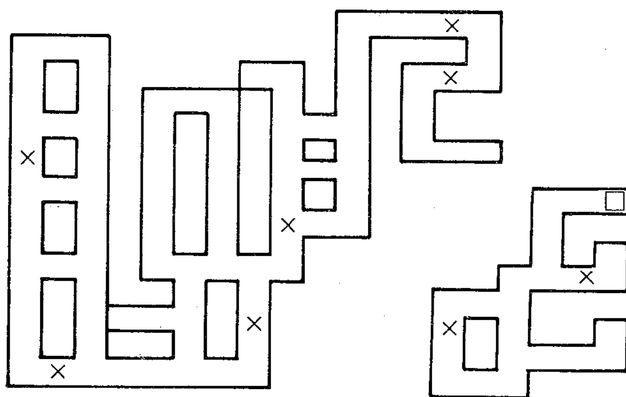
Pirate's Cave
Level 1



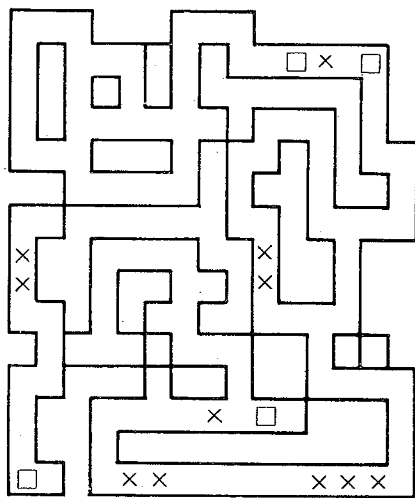
Pirate's Cave
Level 2



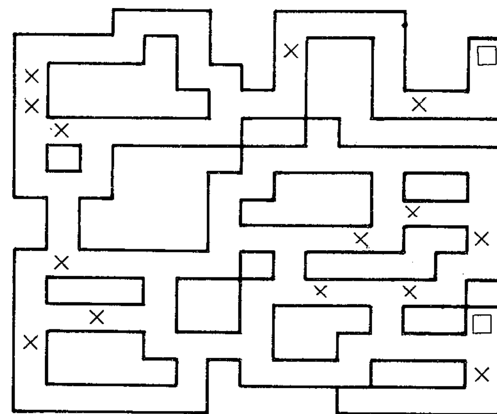
Pirate's Cave
Level 3



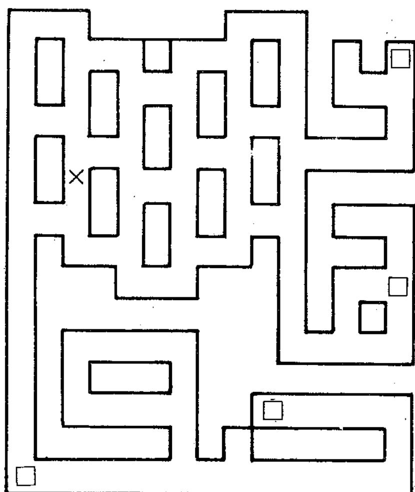
Pirate's Cave
Level 4



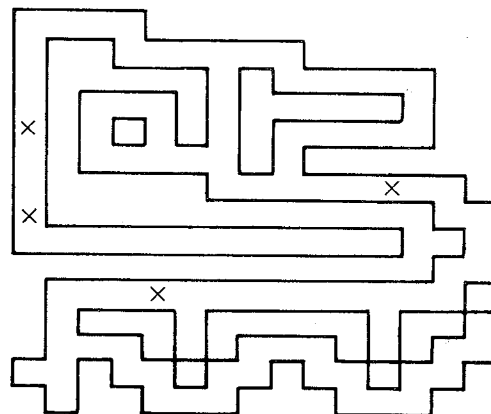
Pirate's Cave
Level 5



Pirate's Cave
Level 7



Pirate's Cave
Level 6



Pirate's Cave
Level 8

WASTELAND PARAGRAPH

While you're playing Wasteland, you'll be referring to paragraphs in this book. We know that as a Desert Ranger who enjoys the best of challenges, you wouldn't randomly read these paragraphs in search of clues. But intense radiation, coupled with the blazing sun, can impair your good judgement, rendering you totally unable to resist. Fight your best fight here — try not to read a paragraph until you're instructed to. You'll get a lot more out of Wasteland this way. Once you successfully complete Wasteland, you can then kick back in your best lounge chair under a shady cactus and read the rest of the fictional vignettes.

1 You creep up to the window and, in the soft, muted lights, you see a tall woman with long, blond hair. She sits before a mirror and brushes her hair, then stands and walks over to the sunken tub off to her left. She kneels and her blue, silken robe drops to the floor. She turns the water on and steam slowly fills the air.

You watch in fascination as she reaches down into the tub, whirls, and points an Uzi in your direction. "Stop reading paragraphs you're not supposed to read, creeps." She sighs deeply. "Next time I'm going to demand they put me in a Bard's Tale game, this Wasteland duty is dangerous."

2 You have come upon the rail-nomads' camp. Ornery looking longhorn cattle wander among dusty tents, from which sullen faces peer. In the background, a ramshackle collection of railroad cars, patched with wood, hide, and an odd piece of corrugated aluminum, sits on a rail siding. Two of the cars, the locomotive at the front and the caboose at the rear, appear to be in better condition than the others. As you approach, a strained silence falls over the camp and you grow uncomfortable under the collective gaze of the assembled nomads. Finally, one of the nomads steps forward. "Welcome, Rangers. I am the Brakeman of this train. I would be honored if you would visit with me in the caboose before leaving our camp. In the meantime, please accept our hospitality." The Brakeman turns and strides back into the camp.

3 The Hobo nods to you, and then drains the bottle of Snake Squeezins. "Twins born by the same hands," he intones solemnly, "are twins no more. Wake the sleeper to cure the sick."

4 "We have four clans here: the Chattanoogas, the Amtraks, the Conrails and the Hiders. You may acquire provisions for your party at our trading car or amuse yourselves in the casino car. You may, of course, avail yourselves of the services of our Hobo oracle. If you dare, you can try to reason with the Hiders, though finding them is difficult. I am told that you have already met our Brakeman." At the mention of the Brakeman, a brief scowl crosses the Engineer's face, but his smile quickly returns and he adds, "We feel safer with Rangers here, so stay as long as you like!"

5 You study the torn piece of paper in your hand. Originally written in red ink, the text has turned into large fuzzy blotches of pink. Though mostly unreadable, you make out the word MORTAL followed by HIDEOUT: TYRANNOSAURUS, but TYRANNOSAURUS has been scratched out and AZRAEL has been written under it.

6 The diary talks about the last days during which the satellite facility was operating. "Las Vegas is still intact. Needles wasn't damaged by bombs, but some flooding occurred when the river level rose. Quartz suffered a lot of damage." In hurried script, the last diary entry reads, "We're abandoning the satellite installation so we can join the farmers out at the Ag Station. We've deactivated the alarms and electronic countermeasures that protect this place."

7 Once the introductions have been made, the Big Boss pulls out a box of cigars and passes them around, explaining that it is his special blend, grown somewhere further north. When everyone is comfortable, and the bodyguards have taken up unobtrusive positions behind you, he begins to talk.

"You must be the Rangers sent to help."

"What do you mean?" you cautiously ask.

"One of my men is missing. We don't think he's dead, because he's too valuable to kill. We think some other group in town has grabbed him. If we don't get him back, the whole town will probably be overrun by these damn death machines that have started to appear, because he's the only one in town with the scientific know-how to fight them. He's the one who thought of the landmines, and they've destroyed more robots than anything else in town."

Brygo reaches into his desk and brings out a drawing of a rather ordinary looking man. "This is Max," he explains. "He came to us about a year ago from the Wasteland to the east. He was the greatest hand-to-hand fighter we'd ever seen and he also seemed to know a lot about the science from before the War. He didn't remember where he came from — at least, that's what he told us. I quickly made him my right hand man."

"When we began to hear rumors of death machines coming out of the west, and especially when the first of them reached the Vegas borders several weeks ago, Max grew frantic. He began to talk crazy, about how all life was in peril, and how only he could save us. He said he needed special equipment, and that someone near Vegas should have it. I should have put a guard on him then, but instead, I decided to send Ace out to look for help. One night Max disappeared. We've been looking for him ever since without success. Now I've lost my best man, and things are getting worse. Newer and stronger robotic death machines are appearing all the time. If we don't find Max soon, even a fortress like this may not be able to hold out against the death machines. Go see Charmaine in the Mushroom Church. Tell her I sent you and she may be able to help."

You nod your head. "Yeah. We've tangled with some of these death machines before, and we gotta stop whoever's making them. Any clues?"

"There are two other power groups here in Vegas that we know of. Fat Freddy runs the criminal element. He'd like to take over my position. There's also the Servants of the Mushroom Cloud — religious fanatics who won't be happy until every person in Vegas has been converted to their own poisonous religion. There may be others. Vegas is a big town. But those are the ones we suspect most. I need you to go find Max. What do you say? Will you do it?"

The Desert Rangers huddle for a few minutes. You decide that taking on this mission could be quite an adventure and decide to go for it. Besides, your curiousity has been aroused. You are sure that Max knows a lot more than he has told Brygo. If you want explanations, he's the man you'll need to see.

"All right," you tell the Boss, "we'll find him if he's findable. In the meantime, you try to hold out here."

The Big Boss stands up, shakes your hands, and wishes you all luck. Then he shows you the way out.

8 Fat Freddy has long-since forgotten the concept of personal hygiene. His dirty black hair clings to his face like dead ebony vines. A thin, scraggly beard barely conceals deep red pock marks. Effluvium that scrapes your nasal passages raw seeps from every one of the fat man's pores.

"I am so glad to meet you. I've always admired the Rangers and I consider you the only people I can trust with some secret information." The fat man's yellow eyes slip side to side in his obese face. "Faran Brygo is trying to get $100,000,000 in diamonds to York Isle on the east coast of the continent, and he needs someone like you to make the journey. If he succeeds, he will destroy the economy of the world and we will all be thralls in his new empire."

Freddie produces a handkerchief and wipes the sweat from his brow. "I will let you keep the diamonds if you can stop his mad plan. Find him, kill him, and you will save the world."

9 The battered pewter ID bracelet on Dewey's wrist has had several legends engraved and scratched out, but one remains clear. It reads "27," and, judging from the lack of corrosion on the number, it was recently inscribed.

1 0 "Everyone is worried about Mayor Pedros but others are held hostage too. Felicia Pedros, his wife, is our friend. We think she has been moved to the outlaw hideout. We hope you will try to rescue her. And remember what Ellen said when you go to the Stagecoach Inn." They smile and leave.

1 1 "Yeah, some of the guys working in the base took sick. Mad Dog Fargo and Metal Maniac are still in the back rooms, sicker than dogs."

1 2 A man sits up in his cell and stretches. "Rangers — great. I should have known. I need you guys here like I need a hole in the head." He stares at you for a second, then sighs. "Look, I guess I could use your help. I need some capable fighters in Las Vegas to help me with a shipment back east. Are you guys up for it?"

1 3 The book you find is a slim volume written in a light, delicate hand. The work is titled, "Love Slave in Santa Fe." It reads:

I recall the first time the invader chieftain called my name. "Diana," he said softly, "are you not yet finished chewing the leather to make soft moccasins for me? A man has needs."

I hung my head in shame. "Forgive me, beloved Red Hawk, but I am the lowest of your 30 wives. How can you even think of me when you have so many women more beautiful than me?"

Red Hawk smiled. "Yes, I have 30 wives, each more beautiful than the last, and each of them is insatiable. If I could find other men to help me take care of my wives, I would, but no one except for the bravest warriors of Wasteland could satisfy them. You, my newest wife, are the only comfort I have in my life.."

The account ends abruptly here, the last few pages of the book torn out by a previous reader.

1 4 The Director, a handsome, slender man, waves you to chairs that face his desk. Beyond his desk you see a window into an alien landscape. Through the window you see a red world with strangely-shaped plants. You see animals slinking through the shadows and crawling across massive rock outcroppings. You shudder. It just doesn't feel right.

The Director, Irwin John Finster, notices your stare and smiles like a snake oil salesman. "I see you've noticed my pet project. This is how the world will be when all men are gone. It will once again return to the pristine paradise it was before man rose up and destroyed it."

He turns away from the window and smiles at you. "By the very fact that you are here, I know you have recovered certain items of a technical nature. Whatever prompted you to violate this base's security, I do not know, but I am willing to forgive it." He sits, leans back and steeples his fingers. "Because of the delicate nature of our work here — all very hush-hush, you know — I must ask you to leave."

Suddenly he leans forward and scowls. "If you do not want to go, well, we are not without means to deal with even the likes of dreaded Desert Rangers."

1 5 Max reaches up and gives his head a bit of a twist. You hear a click and the android smiles. "I came down here to negotiate a peace with the cyborgs and what do they do? They rip me up and start using me for spare parts. Ingrates!"

He stretches and stands. "I have to get back up to Vegas and help prepare for the next assault, but I've got a mission of great importance for you. Head northeast from here and, across the bridge, you'll find a hidden base. It is a journey you must succeed at.There, you will find lost technology and information that you can use to stop Cochise before it's too late."

A secret passage slides open in the room's south wall. At the same time, a blast-proof security door slides down in front of the entrance to the room. It short circuits, preventing exit. "Go through the secret passage to get out of here. One thing," Max adds, "It is possible you'll need to recover some equipment from Project Darwin before you can complete the rebuilding of the sleeper base. Be careful, though, and rebuild as much of the base as you can before you venture off to Darwin. I don't like the things I've heard about it at all."

1 6 The old man stands in the shadow of the satellite dish and sighs loudly. "Rangers, thank the gods you have come here." He thrusts a bony finger at the red planet hanging low over the horizon. "The Space Pirates from Phobos come daily to steal our food. They carry it off to their goddess, a harsh, cruel woman who has no appreciation for artwork and will tolerate no illumination or visual symbols in her edicts to subjects. You must find the rocket ship and travel to that malevolent star. Trail the death bunny to its lair and you will save the earth from this horrid invasion."

1 7 "We have three clans here: the Atchisons, the Topekas, and the Sante Fes. You may acquire provisions for your party at our trading car or amuse yourselves in the casino car. You may, of course, avail yourselves of the services of our Hobo oracle. I am told that you have already met our Brakeman." At the mention of the Brakeman a brief scowl crosses the Engineer's face, but his smile quickly returns and he adds, "We feel safer with Rangers here, so stay as long as you like!"

1 8 "Faran must have sent you to look for Max. Last I knew he was headed for the sewers. He built a special key to get down there. It's called a Sonic Key. Max made a few of them and told me that he was hiding one somewhere in the old golf course. Didn't tell me where, though. Didn't do him any good, either. The Newmen grabbed him before he could do anything. If you return to me the Bloodstaff from the Mushroom Church in Needles, I can show you the way. Tell the bishop BUZZARD."

1 9 The screen flashes to life with Capt. Phil Thomas's personnel file. Aside from test scores and other nonsense you read, "Capt. Thomas's performance in the village strafing runs was admirable. The AH-6503 attack helicopter performed at the height of technical

specs and destroyed two small Mexican villages before having to return to base and reload. The AH-6503 is the ultimate weapon."

2 0 The Premacorin Mural is a work of art which you have only heard rumors about. It records all human history in one vast display of gaudy colors. At the beginning of the display you see the image of Charles Darwin walking arm-in-arm with an ape in a wedding dress. Next to that you see a youthful Egyptian pharaoh in mummy wrappings and a gold mask dancing on the stage of a place called (according to the neon lights behind him) Radio City Museum of Unnatural History. Proceeding along, you see a masked man brandishing silver six-shooters on the back of a silver Tyrannosaurus, hot on the trail of a mustachioed man wearing a swastika. A fat man in a red uniform with white trim flies through the sky in a sleigh pulled by eight F-19 Stealth bombers. He has bags full of guns, ammo and bombs, which he is freely dropping down to King Arthur and his knights so they can battle Genghis Khan and the Yellow Peril. Yet further on, a man in a green and gold uniform (with the number 12 emblazoned on it and a G on the helmet) has just thrown a missile to a man vanishing in the white glow of an atomic mushroom cloud. Finally, at the far end of the wall, you see the ape in its tattered wedding dress, squatting and studying the fire-blackened helmet.

2 1 Fat Freddy is a genetic nightmare — a squamous mass of slimy flesh shuddering and twitching before you like some animated blob of flesh-colored jello. He smells like a swamp, a foul, choking miasma of rotting mastodonian flesh left to putrefy. His presence is overwhelming — perhaps he has some mutant ability to control men's minds. While in his presence, you have to sternly control an urge to salute or kneel. There is no doubt that he is a leader of men.

When he speaks, his voice sounds like bubbles of carbon dioxide burbling up out of a morass. It is difficult to understand him, but after the first few phrases of introduction, you begin to get the hang of it. Fat Freddy is a man driven by ambition, and he has an offer to make.

"Brygo thinks he controls Vegas," burbles Freddy, "but he isn't half the man I am. Haw! Haw! Haw! This should be my town, and it will be. I've had your men watched since you got to Vegas. They tell me you are the best fighters ever seen in these parts. Well, then, it shouldn't be too tough for you to do me a favor. Kill Faran Brygo, and bring me the onyx ring he always wears. When you do that I'll give you $25,000 and anything else you want in this town."

You tell him that you need a few minutes to think things over, and go into a corner to confer among yourselves. You have a very strong feeling that Freddy doesn't want to hear any negatives out of you.

2 2 If you read any further, Wasteland Thought Police will appear at your door within three hours to conduct you to a cell in Needles where your fingernails will be systematically removed. You have not been instructed to read this paragraph anywhere, hence so dire a punishment.

2 3 "Things have been rather nasty in Quartz," you are told. "One of the larger desert bands, led by a guy called Ugly, has taken an intense interest in, ah, civic affairs. Normally a town of our size could drive them off because the bandits don't try all that hard when attacking, but this time they hit us with a vengeance. It's almost like they don't want to remain in the desert."

2 4 The bartender smiles at you. "Which one," he asks, "Hotspur or Falstaff?"

2 5 Charmaine takes the Bloodstaff and smiles. She begins to twirl it and you hear the

acolytes hidden in the shadows behind her begin to hum "On Wisconsin" as she marches back and forth. "Now we'll win the big game. If you help Faran Brygo get his diamonds to Yorktown back east, we'll be able to place some big bets there on the next World Series. We have a four-armed pitcher who's guaranteed to win for us." Charmaine smiles and points back the way you came. You must travel back to Cooperstown and get us the blessed Bat of the Sultan of Swat. Then you will be ready for the trip with Faran."

2 6 Ugly's smile makes you uneasy, as uneasy as staring down the bore of his weapon. "It's really very simple," he laughs. "The bomb's disarm code is 11-27-57-04-30."

2 7 You unsnap the ID bracelet from Louie's limp wrist and run your thumb over the worn silver surface. The number "99" is etched into its tarnished face.

2 8 As you board the locomotive you are met by a short, but solid looking fellow. He is dressed in garishly striped overalls and wears a rather battered and much patched engineer's cap. "Greetings, I am the Engineer of this train." The Engineer makes a sweeping gesture that encompasses the entire camp. "I hope your stay with us will be a pleasant one."

2 9 Going back to his work, Sam says, "I suppose you wanna know about the Bloodstaff." He wipes his hands on a greasy rag and sighs. "Don't mind telling you the murders have lots of folks worried. People just up and vanish. Then, when we find them again, they've been drained of blood — every drop." He squints at you and his voice drops to a tense whisper. "I seen one of the bodies and it had a cut in the neck, just like a scar my grandmother had on her neck. She said once, when she was little, a priest used the Bloodstaff on her after she got snakebit. I think the Bloodstaff is involved, and that means trouble."

3 0 The Junk Master speaks and tells you how to find Base Cochise, home of the Deadly Robots. He sniffs and takes a pull on a small bottle of Snake Squeezins. "Out in the middle of nowhere, that's where it is. Way up in the northwest. We've tried to scavenge things out there, but the robots are deadly, so we backed off." He looks at you rather strangely. "If you want to venture out into those mountains up there, fine, but don't expect any of our people to go with you. We got more sense than you Rangers."

3 1 The Guardians, as you have heard, are very friendly people who are great admirers of the Rangers. They have planted fluorescent orange flags to mark the outer edges of their mine fields. You've been told by a Guardian that the only safe passage is to walk with feet straight and breath held between the flags and the Citadel wall.

3 2 The bartender smiles at your question. "Which one, Cretian or Proteus?"

3 3 "Hi. They call me Crumb," he purrs as he moves closer to you and starts to stroke your nametag. You jerk him violently by the collar, and he squeals with delight at your show of might. "See Faran Brygo! He's my boss!" As you throw him down onto a table and head for the door, he yells, "Use the password PHOENIX." Before you can get out the door, he puckers his lips and blows a kiss your way.

3 4 "Darwin was a science base a long time ago. Supposed to be hush-hush, but I grew up in its shadow, so..."

3 5 A man sits up in the cell and stretches his arms. He squints at you as if you're brighter than the desert sun, then allows a small smile to grace his tan, weathered face.

"Rangers, I should have known. Listen, I've been sent down from Vegas to recruit folks who know the right end of a gun from the wrong. Bandits ain't the only thing crawling out of the desert, and we've got a war on our hands. Interested in heading back with me?"

3 6 Capt. Andrea Mills's personnel file flashes up onto the screen. Aside from a large amount of test scores and other data, an occasional paragraph of interest slides by. One that catches your eye reads, in part, "Despite her having won the Nobel last year, Andrea's been unable to finish work on the clone pods. She is unsure they are safe, and the chances of a clone surviving production is not thought to be that great."

3 7 You appear on what seems to be the lower half of a large chessboard. A booming voice echoes through the game grid. "Do not stray from the path if you value your health." Spectators fill the dark galleries to hoot derisive jeers at you and wager against your success.

3 8 "Everyone is worried about Mayor Pedros but others are held hostage too. Felicia Pedros, his wife, is our friend. We think she has been moved to the Temple of Blood in Needles. We hope you will try to rescue her. Remember what Matilda said when you go to the Whiplash Inn." They smile and leave laughing.

3 9 The guard looks you over closely and then tells you to wait outside as he disappears into the tent. You hear a brief muffled conversation and the guard returns with another man. The newcomer introduces himself as the headman of the Atchison clan. He understands that you have done a great favor for his brother. He dismisses the guard and motions you closer. He explains that they keep no treasure here, but he will give you directions to a secret cache. "Here, take this shovel," he instructs you. "Stand on the south rail, west end. Take twelve paces to the south Dig and you shall be rewarded." The guard returns and the headman bids you good day.

4 0 Maj. Harrison Edsel's personnel file flashes up onto the screen. Aside from a large amount of test scores and other data, an occasional paragraph of interest slides by. One that catches your eye reads, in part, "The discipline problem with Edsel has resolved itself. Once he learned he would be transferred to Base Cochise to program that computer with his new artificial intelligence routines, he stopped complaining about the primitive rules restricting his creativity on this project."

4 1 "I think Finster has something to do with the strange creatures here-abouts."

4 2 The Director, a slender, handsome man, stands as you enter the room. "Rangers, thank the heavens." He follows your gaze as you stare out the window behind his desk and study the alien landscape below. The Director smiles. "As you can see, that lurid, red landscape is the closest approximation we have to the surface of Mars. We have Martian raiders coming to our world here and stealing animals and slaves. We hope, by breeding hunter-killer animals we can take the Martian starships and mount a counter offensive against the extra-terrestrial raiders." He nods. "Will you Rangers join our effort?"

4 3 As you pass the open doorway of this car you are almost overcome by the strong odor of fermented cactus fruit. As your eyes become accustomed to the darkness of the car you can make out a straw-covered floor littered with numerous bottles of Dr. B. Bilious Balfour's Snake Squeezins. At the back of the car lolls a rotund bearded figure rocking back and forth as if the mere act of sitting offered a difficult feat of balance. Finally, seeming to take notice of you, the shadowy figure issues an invitation: "Welcome to my humble abode, gentlefolk. Step on in."

4 4 The fetid, musky scent of a dead animal oozed from the car in a miasmal cloud. Within, mummified by the overpowering heat, you see the dried remains of a flower-strewn old bum. This is the oracle the railroaders have referred to, and he's obviously long been dead. You notice a large quantity of empty Snake Squeezins bottle; and you suspect that that vile liquor is the author of many of the oracle's pronouncements.

4 5 The faded map on the wall shows the world well before the war. You notice a star that roughly corresponds to your current location. On a long, southeast diagonal you see another star. A third star, to the west and out from Needles, forms a shallow triangle out of the three stars. Obviously other bases are hidden at these sites.

4 6 You stare with utter disbelief as the Snake Squeezins vanishes down his throat. The Hobo smiles, his eyes glaze over, and he burps. "Beware the man who has lived longer than the Wasteland." Your oracle's eyes clear and he smiles drunkenly.

4 7 As you scan over the large, messy room you think to yourself, "Early American pig-sty." Piles of dirt cover the long-lost floor. The earthen smell of compost hangs heavy in the air. In the far corner of this indoor barnyard you spot a square-shaped room.

4 8 Lt. Russel Heller's personnel file flashes up onto the screen. Aside from a large amount of test scores and other data, an occasional paragraph of interest slides by. One that catches your eye reads, in part, "I thought Heller would be a discipline problem, but I grossly underestimated the situation. He does not get along with the other workers and considers the AI work being done in Project Haskell the ultimate work. He even considered the move to Needles to finish Haskell a blessing."

4 9 You study the torn piece of paper in your hand. Originally written in red ink, the text has turned into large fuzzy blotches of pink. Though mostly unreadable, you make out the word MUERTE followed by HIDEOUT:THANATOS, but THANATOS has been scratched out and KAPUT has been written under it.

5 0 Carved into the weathered hardwood you see, "The launch code is MORTAR."

5 1 The game High/Low is played with two nuclear warheads. Both players toss a nuclear warhead into the air and the one whose bomb explodes higher in the air wins. This game is usually played by people of low intelligence, hence the name High/Low.

5 2 Col. John Smith's personnel file flashes up onto the screen. Aside from a large amount of test scores and other data, an occasional paragraph of interest slides by. One that catches your eye reads, in part, "After the confrontation with Finster concerning the shift of Darwin's focus, Smith requested and got a transfer to the Base 2 operation. He remained acting commander until the project's completion in 1995."

5 3 "Finster forced all the sick ones out, to prevent the spread he said, but it just leaves them to die without help."

5 4 The Brakeman tells you, "Take this visa card and give it to Head Crusher in Quartz." As the Brakeman passes you the card, the sunlight catches the dove hologram and glints brightly. You slide it into your breast pocket as he turns and leaves without another word.

5 5 After years of searching you've finally found it. You unfold the piece of parchment paper and read, "When you reach the Martian Base, quickly access the Navigational Laser Center on the left of the entryway and type GWCD."

5 6 Closer now, you can hear the conversation of the men you saw when you came in. There is a short silence after each man voices his thoughts. They speak of varmints who are impossible to kill. The varmints are stealing their food faster than ever before and they seem to be massing for a major attack. The simple weapons of the farmers are not enough to stop them. They have no idea what to do. One of them jumps as he notices you and they all turn to face you. A stocky man they call Miguel approaches.

5 7 Head Crusher says, "Thank you. Go to the Atchison's tent and tell them CATERPILLAR."

5 8 The Martian Commander slithers forward on his coppery-scaled stomach. "So, Rangers, you have found our secret starport." His laughter, hissed quietly and malevolently, crackles through the speaker on his helmet. "It matters not. Our robot warriors have conquered your world. You will now come and be our slaves..."

You smell the sweet odor of flowers as your sight dims and you fall unconscious...

5 9 The thin Martian atmosphere saps your strength, but you dash across the maroon landscape and dive at the Slavemaster. He raises a pseudo-pod and crashes it down upon your head. A sucker tears your flesh, but you strike out and smash his writhing purple lips back into his needle-sharp teeth. The Slavemaster reels back, but you give him no pause, no chance to recover. You wrap your hands around a rock and, as your tortured lungs labor to pull in enough of the oxygen-poor air to keep you conscious, you crush the Slavemaster's head.

You cast the green, gore-spattered rock aside and look at the other slaves. "Come," you growl breathlessly, "Now we fight for our freedom and for our world!"

6 0 As you might expect from his surroundings, the demon-priest is an utterly corrupt individual. A flowing blue robe covers his diseased body, and a foul smirk twists his face askew. He smiles and teeth blacker than ebony glint in the half-light. Palsey-wracked hands grasp the Bloodstaff tightly and threaten you with it. "You will not have it," he whispers harshly. "You cannot take my life!"

6 1 This detective reminds you of Humphrey Bogart. As you approach, he snicks a match with his thumbnail and lights a cigarette. An overflowing ashtray sits on his desk beside an open bottle of Scotch. His eyes are cold and hard as he watches you. You note the lump of a roscoe in a shoulder holster under his gray suit coat. He introduces himself as Spam Shade and points out that he will not play the sap for you or anybody else. That settled, he asks what you want.

6 2 Torn and battered, your party drags itself through the sub-terranian Martian titanium mines. Your lungs burn from the thin air, and you'd give your right arms to be back on earth. Then, suddenly, a vision of female loveliness appears to you.

Tall and slender, with golden hair cascading down over her diaphanous gown of shimmering green and gray, she smiles and your heart quickens. "Do not believe the Serpioids are the Martians because they are not. They conquered us a century ago to turn our beloved world into a staging area for their conquest of your home. Please join with us and help repulse these invaders."

She gestures and a secret opening appears in the south wall of the tunnel.

6 3 Capt. Phil Thomas's personnel file flashes up onto the screen. Aside from a large amount of test scores and other data, an occasional paragraph of interest slides by. One that catches your eye reads, in part, "Thomas, a recent transfer from Project Darwin, has expressed reservations about Finster's experiments. He voiced some of the same objections to them that prompted me to leave Darwin. I don't know if he's on the level, or if this is some trap set by Finster..."

6 4 Your Martian guide leads you through a twisting pathway of long-abandoned tunnels that finally leads into a beautifully-sculpted city. The artistry, though alien, makes harmonious symbols that give you a warm feeling when you look at the buildings. The architecture almost sings, and you hear a pleasant symphony of echoes as your booted feet click against the city streets.

Your guide, her golden hair riding unfelt breezes, leads you to a massive door. You feel the power and you could swear the patterns change, but you cannot put your finger on any particular change at any one time. At about the time it hits you, the door speaks — it's alive!

"Welcome, Earthmen," it booms, "Speak the name of your beloved and enter as friends."

6 5 The binding threatens to splinter apart as you take the book in your hands. The pages have warped into stiff yellow curves through contact with liquids. Some pages at the beginning have been torn out. Where the writing begins, it is a crude scrawl, with some letters written backwards. Deciphering it is no easy task. Luckily it is fairly short, so you persevere.

"The Secrits of Las Vegas.

My name is Dave Dawkins. I found this old empty book, and I'm gonna rite down all my secrits case I fegit them.

I'm a gard for Fat Freddy. He is #2 is Vegas and he wants to be #1. There is a big reward for anywun who can kill Faran Brygo, the Big Boss. Brygo stays hidden most of the time.

My hare is starting to fall out. I wunner if its bucuz I joind the Servants of the Mushrum Cloud. It gives me a good feelin to be with my new frends in the Temple. They tole me the secrit password. It is 3 letters — NRC. Nurk! A lot of the Servants are bald. Maybe I will be 2.

Lately there has bin a lot of fitin. I try to hide, but ware is it safe? Robot Deth Masheens are the wurst. Ar guns don't always kill them sukkers. Freddy sez we need better wepuns and thats why we gotta find this Max guy. I dint say nothin. Im afraid to tell him that the Servants say Max is kapchurd by the Siborgs.

I am lookin at my words in this book and I am proud. I dint no I cud rite so good till I tride it. I will rite agin later."

Here the writing breaks off. From what you know of the Vegas situation, the diary can't be more than a week or two old, but Dave apparently didn't come back.

6 6 Although you do not recognize it at first, the object before you is massive and sends shivers up your spines. You study it, splitting up to explore both sides at the same time. From the other side someone yells, "It's a missile — but the insides have been removed!"

6 7 The guard looks you over closely and then disappears into the tent. You hear a brief muffled conversation and the guard returns with another man. The newcomer introduces himself as the headman of the Atchison clan. He understands that you have done a great favor for his brother. He dismisses the guard and motions you closer. He explains that they keep no treasure here but he will give you directions to a secret cache. "Here, take this

shovel," he instructs you. "Stand on the north rail, west end. Take four paces to the east and seven south. Dig and you shall be rewarded." The guard returns and the headman bids you good day.

6 8 Closer now, you can hear the conversation of the men you saw when you came in. There is a short silence after each man voices his thoughts. They speak of Martians who are impossible to kill. The Martians are stealing their food faster than ever before and they seem to be massing for a major attack. The simple weapons of the farmers are not enough to stop them. They have no idea what to do about it. One of them jumps as he notices you and they all turn to face you. A stocky man they call Miguel approaches.

6 9 "He's an inhuman monster. Just cuz he don't get sick he figures no one else should."

7 0 Capt. Andrea Mills's personnel file flashes up onto the screen. Aside from a large amount of test scores and other data, an occasional paragraph of interest slides by. One that catches your eye reads, in part, "Despite her having won the Nobel last year, Andrea's relationships with the other project members have not changed. She's still her affable self, and she's made others feel, through their work on the clone pods, they've each earned a piece of that Nobel themselves."

7 1 "Hi. They call me Crumb," he says with a nod of his head. After he exchanges handshakes with everybody, he tells you "See Faran Brygo. He's my boss. Be sure to use the password KESTREL." As you leave, he yells, "Tell him I sent you!"

7 2 You bow deeply out of respect for the Martian Emperor, and he smiles graciously. He nods toward your guide and looks upon her with love in his eyes. "I thank you, Alandriana. Once again, my beloved daughter, you have served me well."

He turns back to you. "I need your help to rid our world of the Serpioids. We need to destroy their base on Phobos and can only do it with a device you call a 'plasma coupler.' Your scientists developed it after we sent them telepathic transmissions that instructed them in its construction. We need to get it into the heart of the Serpioid base, then detonate it. Our problem is that none of us Martians can withstand the radiation the Serpioids need to live." His voice drops. "You, on the other hand, can live for a while in that radiation bath. Will you help us?"

7 3 "Faran must have sent you to look for Max. Last I knew he was headed for the sewers. He built a special key to get down there. It's called a Sonic Key. Max made a couple of them and told me that he was hiding one somewhere in the old golf course. Didn't tell me where, though. Didn't do him any good, either. The Newmen grabbed him before he could do anything. If you return to me the Bloodstaff from the Mushroom Church in Needles I can show you the way. Tell the bishop PASTEL."

7 4 The Martian Warlord hands you a Firelance and some Verchitin armor. "I realize this is not as good as having a Red Ryder Range Model Air Rifle with a compass in the stock, but it's the best we can do." He leads you out to the Ornijetcopter and you board the strange craft. "Good luck," he says. "Alwa nasci korliri das."

You frown and ask him what that last bit means.

He smiles. "It's an old Martian warning. It means, 'Keep your powder dry'"

7 5 Head Crusher says, "Thank you. Go to the Atchisons tent and tell them LADYBUG."

7 6 Charmaine takes the Bloodstaff from you and her face lights up.

You clear your throat. "We've done our part," you say, "now do yours. We need to find this character Max before all of Vegas is overrun by these killer robots."

"Ah, yes, Max," she croons, "that strange flunky for Faran Brygo. You probably don't know that he is a robot."

The news hits you hard. "Things keep going from bad to worse," you mutter. "Outlaws, Blood Cultists, Killer Robots, Bomb Worshippers, and now Cyborg Robotnappers! What next?"

She inserts the Bloodstaff into a secret compartment and turns it. You hear a low groan, as if some new doors were opening up. "The way is now clear for you," says Charmaine. "If you survive your encounter with the Newmen, look me up in a couple of months. I might have another mission for you."

You can only grumble and take your leave.

7 7 A pair of Blood Guardians flank a complex control panel, the like of which you've not seen before in the Wasteland. One of the guards looks at you and you hear him mutter "infidels" under his breath. Beyond them you see a large area of painted floor that looks very much like a giant chessboard, but you can't begin to guess at what it might be for, or what it's doing in the middle of a temple.

7 8 The Martian Warlord hands you a Firelance and Verchitin armor. "I know you'd much prefer a Red Ryder Range Model Air Rifle with a compass in the stock, but this is the best we can do." He waves you toward the Ornijetcopter and says, "Wodpre rashi Karna das."

You frown, "What?"

He blushes purple. "It's an old Martian wish from one warrior to another. It means, 'Keep your powder dry'."

7 9 You've entered a room where dozens of drills and saws are singing an ear-piercing song. Blue and white sparks jump from welders and cutters, dropping to the ground to bounce out their brief lives. A robot torso passes before you as it lumbers its way across the room on one of the countless conveyor belts. Even the robot repair area looks in need of repair, with the roof and wall supports laying exposed. In the far corner you notice a square-shaped room.

8 0 "Irwin John Finster, he runs Project Darwin. He still thinks the world's like it was before, you know?"

8 1 The Ornijetcopter takes off on an azure tongue of flame and shoots toward Phobos. Suddenly, out of the brown shadow of Deimos, three Serpioid fighters stoop on your craft and fire their missiles. Your craft shudders under the impact. The blast rips the cockpit away and shreds the controls beyond any chance of repair. With black, choking smoke pouring from the cockpit, the OrnijetCopter spirals into the dense Phobosian jungle!

8 2 The impact of craft hitting planet jars everyone aboard and, if not for your Verchitin armor, all of you would surely have perished. Suddenly the door to your craft opens. Standing there, dressed in a spotless white suit, is Irwin John Finster. "I suppose," he begins, "I owe you an explanation."

8 3 The pit boss sends a stream of brown saliva from between his front teeth to the tip of your boots. He slowly sucks on the tobacco pocketed between his cheek and gum as he continues to eye you. Working a finger into his mouth, he scoots the chew around and finally breaks the silence. "See Crumb, the manager," he says with a long drawl.

8 4 In the shadow of an enormous satellite tracking dish stands the old man. Over 100 years old, he is still vigorous and bright of eye, although he rambles incoherently at times. The farmers remove their hats as they approach and wait for him to speak. Frowning, deep in thought, he stares at what appear to be the remains of a 15-foot tall carrot. He holds a long shaft of broken metal in one hand and mumbles something about wascally wabbits that he had to beat away with his best rake.

Miguel explains that you have come to help. The old man studies your weapons, and tells you that he doesn't think your peashooters will do any good against the armored varmints, but that you're welcome to try. If you succeed, he wants you to come back and see him. There is something he would like to show you.

Free to roam the veggie field, you head towards the carrot patch. From a distance, your hear the old man warn you, "Watch out for Harry, the Bunny Master!"

8 5 You know the Guardians to be strange collectors of old items and as xenophobic fools who would not hesitate to kill strangers without ever seeing the whites of their eyes. You've learned that the flags are in place to mark the closest an outsider may approach the walls without being attacked.

8 6 "The Head Crusher likes visa cards." The man smiles. "He slathers peanut butter on them and eats them." He shakes his head. "Weird, but then, most everything is weird out here — present company excepted, of course."

8 7 The room is empty except for a small, square room in the corner. There is an oval pattern on the floor that reminds you of alien eggs just waiting for you to examine them too closely so they could explode in your face. You hesitate, but then get on all fours to study the pattern more closely.

8 8 "Finster forced all the sick ones out, to prevent the spread he said, but it just leaves them to die without help," grumbles the bartender.

8 9 Finster sits down on a Phobosian tree. "At birth the Serpioids captured me and educated me to be a spy against my fellow humans. I rebelled, but I cannot strike them directly." His hands shake. "You have to understand. Their queen is my sister!"

9 0 Faded but still visible, you see a map tacked on the wall of the area before the war. You see a small star that roughly corresponds, as nearly as you can tell, to the base you now stand inside. Almost directly south you see a second star, and directly west, at the map's far edge, you see a third star.

9 1 Dr. Franklin Beams's personnel file flashes up onto the screen. Aside from a large amount of test scores and other data, an occasional paragraph of interest slides by. One that catches your eye reads, in part, "Dr. Beams's assessment of Edsel's obsessive behavior concerning the computer and AI just works as another nail in Edsel's coffin. The faster I can get him out of here, the better. Let Cochise's boss deal with a fully-aware computer."

9 2 Head Crusher says, "Thank you. Go to the Atchison's tent and tell them LIZARD

9 3 The diary talks about the last days during which the satellite facility was operating. "Las Vegas is still intact. Needles wasn't damaged by bombs, but some flooding occurred when the river level rose. Quartz suffered some damaged." In hurried script, the last diary entry reads, "We're abandoning the satellite installation so we can join the farmers out at the Ag Station and defend the world against the newest threat...the invasion from Mars!"

9 4 A speaker crackles. After a flourish of trumpets you hear: "You have the privilege of an audience with His Brightness, the Supreme Commander of Mushroom Forces, Western Sector. Unfortunately, our Great Leader is away on urgent business. Aware that you will require aid in your holy assault on the infidel Temple of Blood to steal the Blood Staff, he has opened our armory for your use. Take all you need. If you fail in your quest, you may return here to commit ritual suicide."

9 5 "Things have been rather nasty in Quartz," you are told. "One of the larger desert bands, led by a guy called Pedros has taken an intense interest in, ah, civic affairs. He even calls himself 'Mayor.' Normally a town of our size could drive them off because the bandits don't try all that hard when attacking, but this time they hit us with a vengeance. It's almost like they don't want to remain in the desert."

9 6 Three Card Monty is played with three cards; one is a queen and the others are 10's. The dealer shuffles the cards and places them face down on the table. The player then has one guess to pick out the queen. The bet is $10.

9 7 You leave the weeping Finster behind at the crash site. You can sympathize with him, and would have preferred to have him helping you, but you can understand his reluctance to face his own flesh and blood. Still, his heart is in the right place. Onward you trek to destroy the Serpioid base, and try to redeem Finster's soul.

9 8 The Brakeman tells you, "Take this visa card and give it to Head Crusher in Quartz." As the Brakeman passes you the card, the sunlight catches the skull and crossbone hologram and glints brightly. You slide it into your breast pocket as he turns and leaves without another word.

9 9 Faran Brygo's office is modest, yet clean and pleasant. Two guards, one tall, blond and stern looking, the other shorter and stockier, flank the desk. Brygo, a dark, handsome man, smiles at you. "I understand you want to speak with me, gentlemen?"

1 0 0 Maj. Peregrine Cite's personnel file flashes up onto the screen. Aside from a large amount of test scores and other data, an occasional paragraph of interest slides by. One that catches your eye reads, in part, "Peregrine accurately assessed the security problems with the storage area. While the base is not meant to be an armed camp, his precautions are well noted and should provide a surprise for unauthorized personnel operating in the base."

1 0 1 Lt. Russel Heller's personnel file flashes up onto the screen. Aside from a large amount of test scores and other data, an occasional paragraph of interest slides by. One that catches your eye reads, in part, "I thought Heller would be a discipline problem, but he's not. His jokes relieve the tension as we work to finish this base. Others worry about the news that Edsel's new computer is helping to finish Cochise all by itself, but Heller shrugs it off. 'Who wants to work with someone who won't sit down for a cold beer after the work's done anyway?' Perhaps mankind does stand a chance against superior machines."

1 0 2 The Serpioid ambush almost takes you by surprise. The Serpioids rise up from the underbrush, which you ignite with your Flamelances, but their tactical advantage spells doom for you. Their advantage evaporates, however, when Finster appears and launches himself at the Serpioid leader. Finster's kick snaps the Serpioid's head back and drops him where he stood. The battle begins and energy weapons burn to life around you...

1 0 3 The Mushroom Bishop explains to you, "I sent out my second-in-command to look

into a series of murders." You notice the bishop nervously twisting a ruby ring around his finger.

1 0 4 The pamphlet contains two tips for the wise: "(1) Buy an AK-97 assault rifle. (2) If there's someone hanging around your neighborhood you don't know, shoot him."

1 0 5 "No," Finster shouts. "We can't take any more time to skulk around. We've got to go straight in. Don't worry, I know the password. It is TRAITOR!"

1 0 6 Your savage attack blasts away the enemy pillbox and you pour into the heart of the Phobos defense. Finster blasts a control panel. "Perhaps, with their defense system down, the Emperor can aid us."

1 0 7 You lift up Louie's lifeless wrist to look at his gold ID bracelet. Twisting it over to view the underbelly, you see "27" etched on the dulled surface.

1 0 8 Hidden panels in the walls drop away and Serpioid snipers open up on you. Your Firelances rake the ambush ports with murderous sheet after sheet of flames and you hear the screams of Serpioids as they reel away in death.

"Finster, look out!" one of you screams, but it is in vain. A pit opens beneath his feet and he vanishes.

A vile, female voice fills the corridor. "Leave now, earthmen. You cannot save him or your planet. At least save yourselves."

1 0 9 The wall map is covered with scribbled remarks that are virtually unreadable. A star over one building in the southeastern section of town has the legend "Bar — trouble spot" scrawled over it. A skull decorates another building in the central-eastern part of the town. The word HIDEOUT covers it. An arrow leading from the word draws attention to another building diagonally to the southwest, though it has the word SEKRET painstakingly written beside it.

1 1 0 The Hobo guzzles Snake Squeezins the way an assault rifle gobbles bullets. His eyes glaze over and his voice deepens. "Those who guard the past guard the secret to immortality."

1 1 1 "Don't get your hopes up. We have to deal with the Bloodstaff murders first."

You frown. "What murders?"

The robot clerk squints at you. "You mean you're not here about the murders? People are found dead, drained of blood. We think it's some mutant vampire or something from the desert." He looks at you very hard. "How do I know you're really Rangers? Just you keep your noses clean in my town, hear?"

1 1 2 The glowing torchlight flickers across a horrific scene. Men in torn and blood spattered robes struggle against the ropes binding them to massive steel tables. The tables slope down at the head and a catchbasin at the lowest corner is used to collect the dark flow of blood dripping from the small wounds cut into each writhing victim.

Priests rush from one table to another, gathering buckets the way a dairy farmer gathers the bucket of milk from his cows. They pour the smaller quantities of blood into a hole in the floor, but you cannot tell where the dark fluid drains away to in this dim chamber of horrors.

1 1 3 "Where did you find that? Oh my God, you've found the thief. Where is he? Tell

me, I must know!"

1 1 4 "Well, victims get red-faced and all delirious." The bartender shakes his head. "It's really odd."

1 1 5 Without Finster and his knowledge of the Phobosian Citadel you can only stumble around blindly. You slink through corridors and around corners, easily avoiding the inattentive Serpioid sentries. Then you catch a flash of white from a window and, for a half second, you see Finster.

You blanch. The building he's in bears the legend "Ministry of Genetic Rehabilitation."

1 1 6 Gunfire rips the Master Geneticist in half. You slit Finster's bonds. "We must hurry," he urges, "The final invasion begins in an hour!"

1 1 7 The Hobo quickly drains the bottle of Snake Squeezins and drops into a trance. Then, uttering each work metronomically, he says "A steel storm threatens the City of Gold."

1 1 8 You see an empty room with a small square room in the corner. On the floor is an intricate diamond pattern. You remove a magnifiying glass from your back pocket, get down on all fours, and begin to carefully study the pattern of dots.

1 1 9 Fat Freddie turns the ring over in his thick hands. A smile creeps onto his face like scum over stagnant water. "I don't believe it, you actually were foolish enough to kill him." He stares at you with piggish eyes. "You are obviously too dangerous to live."

1 2 0 Finster points out the window. "Dive for cover!" he screams. You look up, then suck tile as a kamikaze Serpioid in a fighter corkscrews down into the hanger where you have taken cover!

1 2 1 The bartender frowns. "Not much news since the plague forced Finster to isolate the base."

1 2 2 Three Card Monty is played with three WWII generals. One pretends he's Montgomery, while the other two are Bradley and Patton. A German player then tries to figure out which one will lead the invasion. If he guesses right, the Fourth Reich gets to start with bases in Germany, France and England.

1 2 3 You peer at him over the top of your sunglasses. As you cock your fist to counsel him on the error of his reticent ways, he blurts, "The password is THERMODYNAMISM!"

1 2 4 You see written here: "The launch code is MOTEKIM."

1 2 5 The explosion rips the hanger apart, but a force shield projected from Finster's belt holds off the ocean of fire washing through the hangar. "Quick," he yells, "Get to the fighter over there. We've got no time to waste."

1 2 6 Felicia smiles as you cut her bonds. She nearly falls as she makes her first attempt to stand up. "Don't worry about me," she says, "Ace is being kept in the cells."

1 2 7 You unravel the message from the leg of this massively strong pigeon. "Boss," the note begins, "I've tracked the bum to Needles. There's lots of ruins and abandoned buildings here, so the search is not easy. I know he's hiding in one of them, and I hope I can find him before someone else does. I don't know if we want his information to fall into the wrong hands. Oh yeah, there's Rangers about, so it looks like things actually can go from bad to worse."

1 2 8 The Hobo finishes the Snake Squeezins in record time and smiles wisely at you. He burps. "One man's dream is another's nightmare, but a machine's dream is everyone's nightmare."

1 2 9 "Faran must have sent you to look for Max. Last I knew he was headed for the sewers. He built a special key to get down there. It's called a Sonic Key. Don't confuse it with the four keys of the Citadel. Max made a couple of them and told me that he was hiding one somewhere in the old golf course. Didn't tell me where, though. Didn't do him any good, either. The Newmen grabbed him before he could do anything. If you return to me the Bloodstaff from the Mushroom Church in Needles I can show you the way. Tell the bishop DIPSTICK."

1 3 0 You're drawn into a large room filled from floor to ceiling with countless computers. The flashing lights and video screens bring the room to an eerie life. Through the glow of colors, you spot a small square room in the far corner.

1 3 1 Once the introductions have been made, the Big Boss pulls out a box of grenades and passes them around, all the while explaining that it is his special blend, made somewhere further north. When everyone is comfortable, and the bodyguards have taken up unobtrusive positions behind you, he begins to talk.

"One of my men is missing. We don't think he's dead, because he was too valuable to kill. We think some other group in town has grabbed him, but if we don't get him back, the whole town will probably be overrun by these damn death machines that have started to appear. He's the only one in town with the scientific know how to fight them. For example, he's the one who thought of the landmines, and they've destroyed more robots than anything else in town."

Brygo reaches into his desk and brings out a drawing of a rather ordinary looking man. "This is Finster," he explains. "He came to us about a year ago from the Wasteland to the east. He was the greatest hand-to-hand fighter we'd ever seen and he also seemed to know a lot about the science from before the War. He didn't remember where he came from — at least, that's what he told us. I quickly made him my right hand man.

"When we began to hear rumors of death machines coming out of the west, and especially when the first of them reached the Vegas borders several weeks ago, Finster grew frantic. He began to talk crazy, about how all life was in peril, and how only he could save us. He said he needed special equipment, and that someone near Vegas should have it. I should have put a guard on him then, but instead I decided to send Ace out to look for help. One night Finster disappeared. We've been looking for him ever since, but without success. Now I've lost my best man, and things are getting worse. Newer and stronger robotic death machines are appearing all the time. If we don't find Finster soon, even a fortress like this may not be able to hold out. Go see Charmaine in the Mushroom Church. Tell her I sent you and she may be able to help."

You nod. "Yeah. We've tangled with these death machines before, and whoever is making them has gotta be stopped. Got any clues?"

"There are two other power groups that we know of here in Vegas. Fat Freddy runs the criminal element. He'd like to take over my position. Then, there's also the Servants of the Mushroom Cloud — religious fanatics who won't be happy until every person in Vegas

has been converted to their own poisonous religion. There may be others. Vegas is a big town. But those are the ones we most suspect. You get Finster back in one piece, and I'll pay you $20,000 and give you command positions in my special forces. What do you say? Will you do it?"

The Desert Rangers huddle for a few minutes. From the veiled looks and secret gestures you've intercepted between Brygo and his men, it's obvious that the only way you'll get out of this room without a fight, is to take the assignment. Besides, your curiousity has been aroused. You are sure that Finster knows a lot more than he has told Brygo. If you want explanations, he's the man you'll need to see.

"All right," you tell the Boss, "we'll find him if he's findable. We may have to leave Vegas to do it. In the meantime, you try to hold out here."

The Big Boss stands up, shakes your hands, and wished you all luck. Then he shows you the way out.

1 3 2 A growl rumbles from the bartender's throat. "The Martians forced all the sick ones out, to prevent the spread they said, but it just leaves them to die without help."

1 3 3 Each of you mans a gun station as the fighter bursts from the flaming hanger. Fingers tighten on triggers and massive energy pulses coax sour, ozone vapors from the atmosphere. You blaze away at the swarm of enemy fighters whirling around you. Your shots blast the Serpioid ships apart, but the horde of them looks too great for even you to defeat.

Suddenly the fighter lurches to a stop as a blue-green light bathes it. The wings disintegrate and Finster screams, "Tractor beam. Their command ship has us!"

1 3 4 "That's a brilliant plan!" Finster exclaims. "You'll get a promotion for that one!"

In accordance with your plan, he cuts the engine back and the tractor beam drags you quickly toward the floating Citadel that is the Serpioid flagship. Then as you grow close, Finster punches the afterburners and your ship, a fuel-laden bomb, dives in at the flagship.

"Hope your force field holds, Irwin," you laugh.

He swallows hard. "My power level is too low. We're going to die!"

1 3 5 Finster huddles with the rest of you in the corridors of the flagship. "If not for your quick thinking and linking my power belt into the fusion engine on the ship, we would have died. Now we've crippled the flagship. We have won!"

"No," you remind him. "It won't be over until your sister is dead!"

1 3 6 The darkened cell reeks of decay. You take a step inside and feel something slick on the cell's floor. You stoop and touch it, then recoil as if burned. The empty cell is full of blood!

1 3 7 The bartender sighs. "He was working in the base as a janitor. Now he's real sick."

1 3 8 A squad of Serpioids fills the hallway. "Come, Rangers," the leader invites, "Come and die."

1 3 9 High/Low is a game played with two dice. The player rolls a die and then the dealer rolls a die. If the player rolled higher than the dealer, he wins. The bet is $10 per roll.

1 4 0 "He wandered in from the desert to study here. He talked with Finster but got sick

before he got a job."

1 4 1 Snake Squeezins drip off the Hobo's chin as he drains the bottle. His eyes grow distant and his voice drops an octave. "To the mother who speaks in riddles comes a child of promise. Aid her and aid justice."

1 4 2 You stoop and recover your African Throwing Knives from the Serpioid bodies. You grin at Finster. "I'm going to skin one of these things, someday, and make me a pair of boots."

1 4 3 You unceremoniously rip the bracelet from Hewey's limp wrist. Rubbing it against your chest several times to remove the blood, you see "13" engraved on it.

1 4 4 You can hardly believe your eyes. Here, in the middle of the Guardian Citadel's fourth level, you stand before the object of five year's search. You remove your gloves and gently run your hand over her belly, fighting the temptation to throw yourself entirely against her. Slowly, you take several steps back. Unable to resist it any longer, you blurt triumphantly to the crew, "The Titanic! What a find!"

1 4 5 This paragraph can be reached from no place in the whole adventure. We know who you are, and we will get you for reading this paragraph. Expect it most when you expect it least.

1 4 6 The bartender leans forward. "Darwin was a science base a long time ago. Supposed to be hush-hush, but I grew up in its shadow, so..."

1 4 7 You flip the lifeless Hewey onto his back with the toe of your boot. After you rummage through his pockets, you start removing his jewelry, having a particulary hard time working the ID bracelet over his swollen hand. You finally separate it from the dearly departed with a hard jerk that pops the bracelet off. Flipping over the bracelet, you read the only etching of "11."

1 4 8 The Hobo lowers the now empty bottle of Snake Squeezins and stares at you with glassy eyes. "Destroy the wombs and destroy the threat." He then passes out.

1 4 9 "Hi. They call me Crumb," he says with a nod of his head. After he exchanges handshakes with everybody, he tells you "See Faran Brygo. He's my boss. Be sure to use the password CLOVER." As you leave, he yells, "Tell him I sent you!"

1 5 0 "Where did you find that? Oh my god, he must be dead. The Bloodstaff was stolen from here and I'll generously reward you if you find it and bring it back. Last I knew he was going back to downtown Needles."

1 5 1 Your mouth dries instantly. Perched within a weightless bubble of blood, Finster's sister laughs derisively. "Come so far just to die. Poor little men. Your world is lost."

1 5 2 The hastily inhaled Snake Squeezins dull the Hobo's eyes and deepen his voice. He tells you, "A body is only a box to keep your mind in."

1 5 3 "Not by a long shot," you scream back at her. You flick the charging level of the needle rifles you found earlier. "Eat hot slivers of death, witch." The deafening roar of your assault swallows any comment she tries to offer.

1 5 4 As you gently thumb through the brittle pages of the little black book, you notice a list of names and phone numbers, some of which have four stars next to them. At the bottom of the last page you notice some unusual text: "The launch code is ATOM."

1 5 5 You unceremoniously rip the bracelet from Dewey's limp wrist. Rubbing it against your chest several times to remove the blood, you see "16" engraved on it.

1 5 6 The Snake Squeezins vanish into the Hobo faster than water evaporates in the desert. The Hobo smiles quizically, his eyes get a distant look, and he burps. "T-ust the one born beneath the battlefield."

1 5 7 Finster and his sister stand over your dead bodies. "The fools should have realized," she says, "those were my weapons. Having them explode when used against me is easy."

Finster smiles. "They were more foolish than that, Lucretia. They actually trusted me." The twins' laughter echoes in your dying ears for an eternity.

1 5 8 "Where'd you get that ring?" the detective demands. "I think his Holiness is looking for that thing."

1 5 9 She beckons you to come nearer, the shining three-inch red nail on her index finger mesmerizing you closer and closer. Pushing the hair away from your ear, she whispers, "Ugly's bomb disarm code is 31-17-54-07-99."

1 6 0 Snake Squeezins lubricate the Hobo's throat and loosen his mind to travel places **unknown to the sane. "Man before wife, save a life."**

1 6 1 You study the torn piece of paper in your hand. Originally written in red ink, the text has turned into large fuzzy blotches of pink. Though mostly unreadable, you make out the word MUERTE followed by HIDEOUT: THANATOS, but THANATOS has been scratched out and MORS has been written under it.

1 6 2 The coppery-skinned youth smiles. "I come from the Junkyard Village. My father is the Junkmaster and he'd be very grateful if you would return me to my home." He looks down at his feet. "I understand, though, if you do not want to take me home. You are the mighty Desert Rangers who have destroyed the Guardians of the Old Order, so you don't need any help. Still, my father knows where your enemy lairs."

RINGS OF ZILFIN
끝내는 법

이 게임은 SSI사가 내 놓은 것으로서 게임 방식이 독특하고 간단하여 롤플레잉 게임을 처음 다루는 사람도 쉽게 끝낼 수 있는 게임이다.

그럼에도 불구하고 알려지지 않은 이유는 START가 어렵기 때문에 게임을 이해 하기도 전에 포기하는 사람이 대다수이기 때문일 것이다.

여기에는 초보자도 쉽게 하기 위해 KEY설명, 각 도시의 설명, MAP, SECTOR EDITOR를 설명하도록 하겠다.

1. 각 키 설명

A) 화살 공격, 불 화살
C) 준비한 마법을 사용한다.
D) 물이나 음료를 마신다.
E) 문이나 입구를 통해 들어간다.
F) 도망, 성공 기회가 적다.
G) 얻음. 식물, 버섯 등을 줏음.
L) 도시에서 싸운 뒤 물건을 찾는다.
O) ITEM을 사람에게 준다.
P) 마법을 준비한다.
R) 밤에 쉰다. 성냥을 사용하면 더욱 좋다.
S) 검 공격
T) 사람에게 말을 건다.
U) ITEM을 사용한다.
W) 암호를 말한다. 친구의 이름을 대답한다. (단어를 찍고 RETURN을 친다.)
X) 통과. 어떤 위치를 떠난다.
Z) Sound on/off
<ESC> 상태를 본다.
SPACE BAR - 여행중 걷거나 멈춘다.

마 법

A - 불의 공을 던짐. 가장 약함.
B - 불의 공을 던짐. 보통.
C - 불의 공을 던짐. 가장 강함.
D - 적들이 공격을 못함.
E - 모든 적에게 타격을 줌. 약함.
F - 모든 적에게 타격을 줌. 강함.
G - 적의 상태를 분석함.
H - 마법의 방패. 50점 흡수.
I - 마법의 방패. 99점 흡수.
J - 여행시 다음 도시까지 즉시 전송 시켜줌.
K - 도시에서 도둑으로부터 보호함.
L - 불 화살을 쏨. (지팡이가 있을 때 마법의 힘으로 공격한다. Dark, Graz)

2. START

집에서 출발을 해서 TELBIZ로 간다. 여기서는 우선 싸움을 해서 GEM을 찾는다. 그리고 SHOP에서 GEM을 판다(44 GOLD). 그 다음에 성냥과 담배를 산다. 그리고 여관에서 FOOD를 사고 잠을 자고 나와서 TELBIZ를 떠나고 ZIAD로 간다.

가는 도중에 우물같은 것이 있다. 이것의 두번째 것을 마신다.

*** 조심해야 한다. 물이 보이자 마자 멈춰서 마셔야 한다. GOBLIN이 숨어 있다. ***

밤에는 휴식을 한다(성냥을 사용하면 더욱 좋다).

ZÎAD에서도 마찬가지로 싸움을 해서 돈을 찾는다. 그 돈으로 무기를 사고 나머지 돈으로 음식을 산다.

이런식으로 여러번 반복한다(담배를 5개 이상은 사야 한다). 그리고 나서 PERIMON으로 간다. 여기서 담배를 팔고 장난감을 20개 정도 산다. 그리고 HEALER에서 에너지를 올리고 다시 TELBIZ로 떠난다.

TELBIZ에서 장난감을 팔고 FOOD를 사고 ZIAD에서 무기를 산다. 이런식으로 세네번만 하면 초보자 단계에서는 벗어날 수 있을 것이다.

각 도시 설명

** DELORIA **

(S) START
(A) TELBIZ : F)SHOP S)INN T)TEMPLE
SHOP Buy) W, F, C, S
Sell) L, P, A, R
(B) ZIAD : F)INN S)TEMPLE T)WEAPON
(C) PERIMON : F)SHOP S)HEALER T)TALK
SHOP Buy) P-TOY
Sell) S-TOBACCO
TALK : Sumaria로 갈 수 있다.
(D) TUMRIZ : F)WEAPON S)INN T)SHOP
SHOP Buy) C, F, R, Y
Sell) L, S, P, B
** 거지에게 12GOLD를 주면 마법사에게 데려다 준다. **
(E) TOL-BIN : F)HEALER S)SHOP T)TALK
SHOP Buy) A-BOOT
Sell) R-SILK
(F) CASTLE : 여기서 기술을 배운다.
(G) SHAKTIR : F)BARBER S)WEAPON T)TEMPLE
TEMPLE : 싸운 뒤 CHEWBA를 찾는다(5번 반복해서 5개 정도 가져야 한다).
(H) AXITRAZ : F)TEMPLE S)INN T)SHOP
SHOP Buy) C, B, P, W
Sell) L, S, R, Y
(I) FINDUK : F)STRENGTH S)TELLER T)TALK
STERNGTH : 마녀에게 F-PRIHNY를 주고 약을 마시면 실제적인 힘이 올른다.
TALK : Begonia로 갈 수 있다.

** BEGONIA **

(A) TAR-IM : F)SHOP S)TEMPLE T)INN
SHOP Buy) P, F, A, M
Sell) L, S, W, Y
(B) MAERDOM : F)TELLER S)STRENGTH T)TALK

(C) NEDHARM : F)WEAPON S)TEMPLE T)BARBER

(D) SHENTILL : F)HEALER S)SHOP T)TALK

SHOP Buy) W-SPICE

Sell) A-BOOT

(E) CULLARAT : F)TEMPLE S)WEAPON T)INN

(F) DERYMIN : F)TEMPLE S)SHOP T)INN

TEMPLE : 싸운 뒤 NUKH를 찾는다.

SHOP Buy) B, G, Y, R(KEY 필요하다.)

Sell) L, W, V, E

(G) KARADUM : F)STRENGTH S)TELLER T)TALK

TALK : Sumaria로 갈 수 있다.

(H) LLORRIM : F)INN S)SHOP T)WEAPON

SHOP Buy) B, C, F, Y

Sell) L, V, W, S

** 거지에게 12GOLD를 주면 마법사에게 데려다 준다. **

(I) CASTLE : 여기서 기술을 배운다.

(J) FAERLOT : F)SHOP S)HEALER T)TALK

SHOP Buy) W-SPICE

Sell) U-PEARL

(K) JARADIN : 암호를 친다.

BELIRR, ONUMDA, DERHALL

암호를 친 후 보호 마법을 준비하여 몸을 보호한다. 문이 열린 뒤 마녀가 나타나면 PEARL을 주고 씨앗을 받는다. 성 안에서 밤이 되면 씨앗을 USE한다. 그러면 지팡이를 얻을 수 있다(DARK TOWER, GRAZ CASTLE에서 독특한 마법을 사용할 수 있다).

(1) JIMBO : HAMSHERY라고 말하면 된다.

(2) DWARF : DARIN라고 말하면 된다.

(3) HALFLING : JIMBO라고 말하면 된다.

(4) DARK TOWER : 암호를 친다.

DEM, OGANDUR, SHEM

지도를 참조하고, 부적을 받아가야 한다.

(5) ROCK : 암호를 친다.

MAYGOON, BI-THAR, HAZMEDY

들어간 뒤 USE-B를 한다.

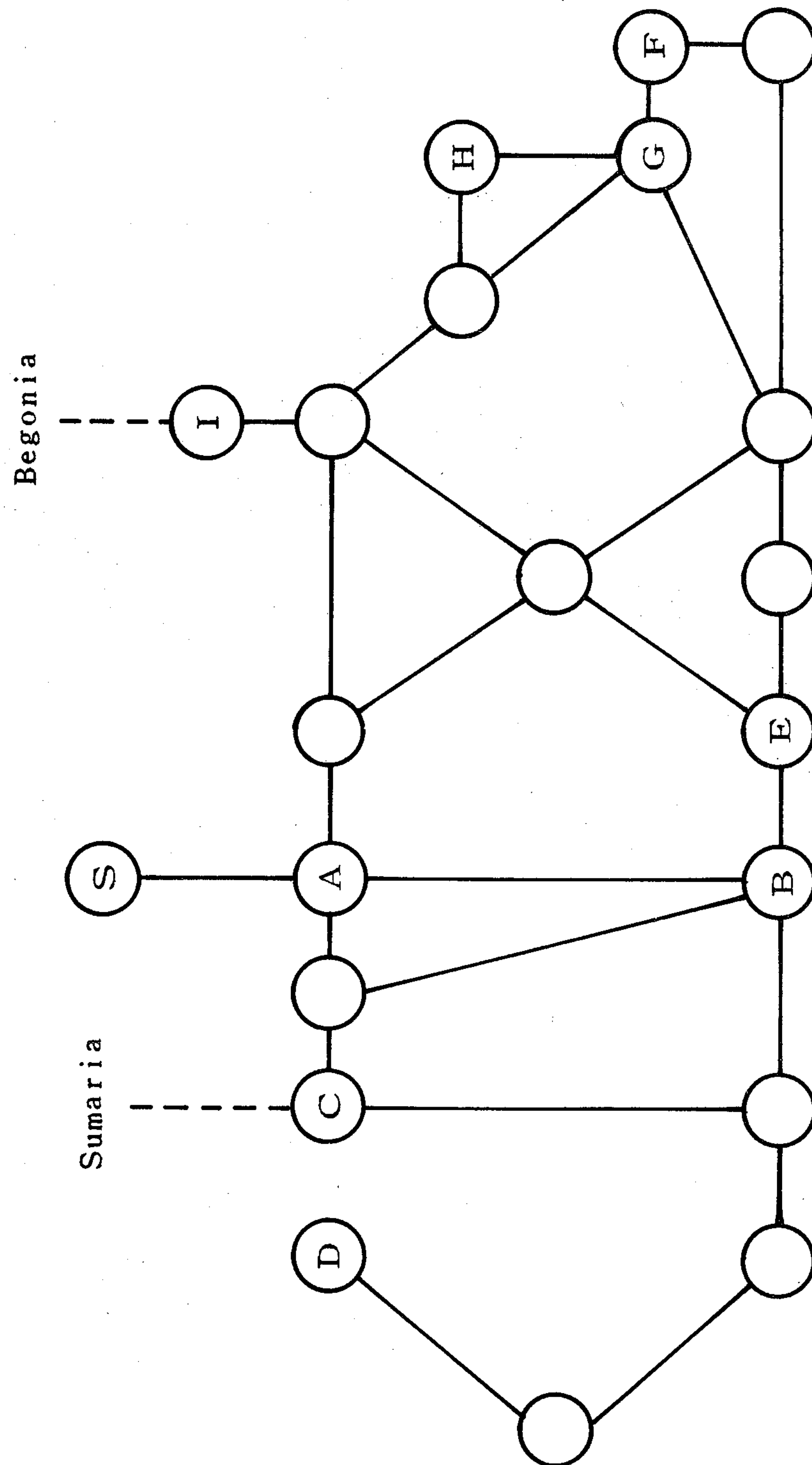
** SUMARIA **

(A) SAFINAS : F)HEALER S)SHOP T)TALK
SHOP Buy) K-PLUTE
Sell) Y-TEA
(B) ZAX : F)INN S)SHOP T)TEMPLE
SHOP Buy) I, C, R, F
Sell) L, S, Y, P
(C) TREIL-ON : F)INN S)TEMPLE T)WEAPON
(D) LORK : F)SHOP S)TEMPLE T)INN
SHOP Buy) P, I, C, S
Sell) L, W, R, Y
(E) VARANLIM : F)SHOP S)HEALER T)TALK
SHOP Buy) A-BOOT
Sell) Y-TEA
(F) WAYLONG : F)TELLER S)STRENGTH T)TALK
(G) SHAKAMIN : F)SHOP S)WEAPON T)INN
SHOP Buy) B, C, F, Z(COOKIES 필요하다.)
Sell) L, Y R, S
** 거지에게 12GOLD를 주면 마법사에게 데려다 준다. **
(H) ELMO : F)SHOP S)HEALER T)TALK
SHOP Buy) D-CLOAK (필요하다.)
Sell)R-SILK
(I) CASTLE : 여기서 기술을 배운다(BROM BOW를 얻는다).
(1) DWARF : DALIN이라고 말하면 된다.
(2) CAVE : TORCH를 사용해서 용이 있는 곳까지 간다. 용을 죽인 뒤 열쇠로 상자를 열어 HARF를 찾는다.
(3) HABTOWN : 담배를 피우는 사람한테 이야기 책을 준다. 안으로 들어가서는 안에 있는 사람한테 첫번째의 반지를 받는다.
** 부적이 없을 때는 들어가서는 안된다. 그러면 게임을 끝낼 수가 없다. **
(4) METSNY : JIMBO라고 말하면 된다.
(5) CLIMB : USE-I, USE-B, USE-K, USE-K
HARF를 주고 HORN을 받는다.
(6) SHORE : 용에게 과자를 주고 들어가서 마법의 약을 1000GOLD에 산다.

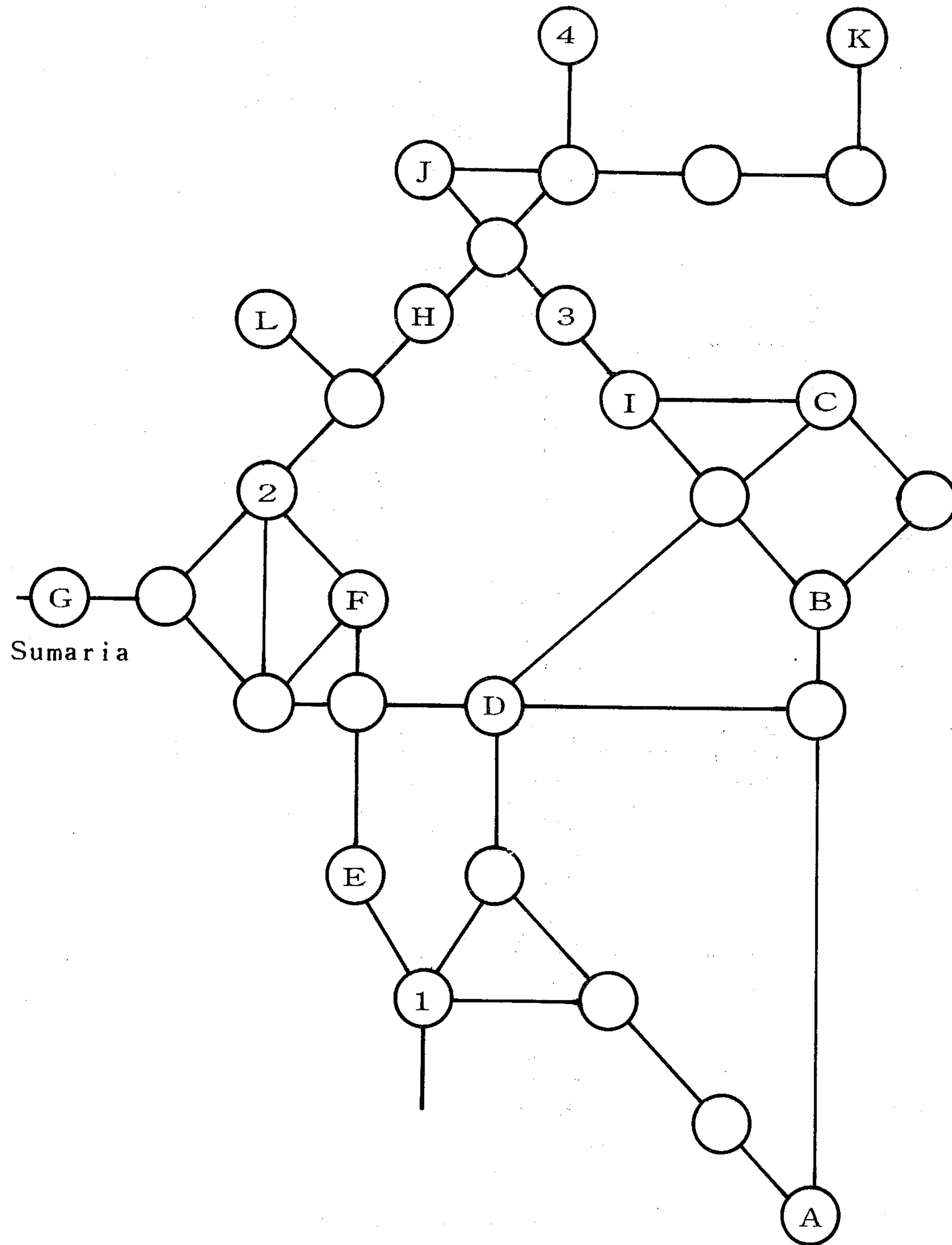
(*) GRAZ CASTLE : USE-D, USE-H를 해서 성에 도착한다. 성 밖에서 먼저 CHEWBA를 4개 주고 나서 잠이든 것을 확인하고 들어간다.
DROGOS를 찾아가서 마법의 약을 마시고서 암호를 말한다.
SUBMIT, THY, RING
이렇게 해서 두번째 반지를 찾는다.
그리고 나서 DROGOS를 죽이는 마법을 외친다.

** Yokkol **

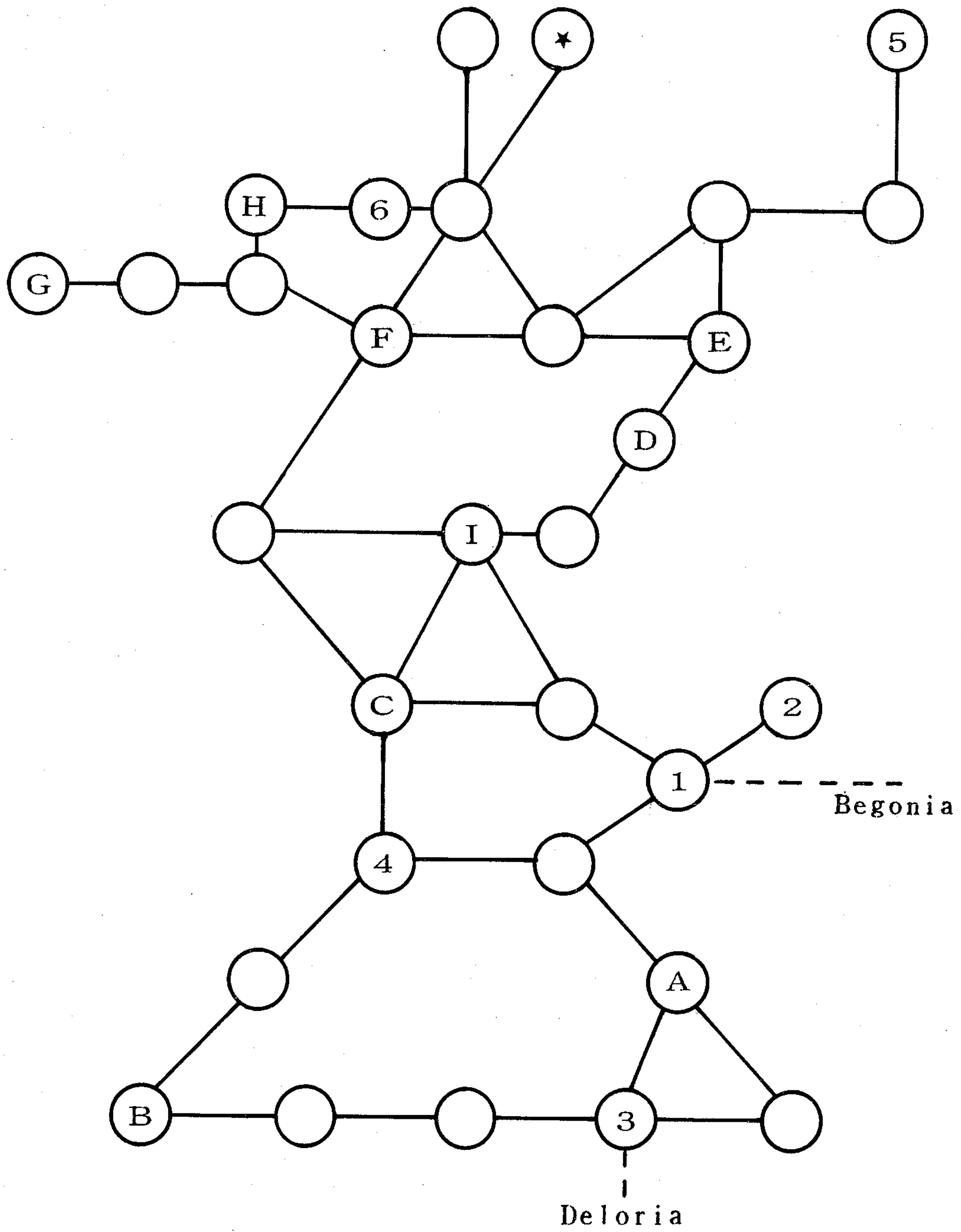
RING'S OF ZILFIN MAP



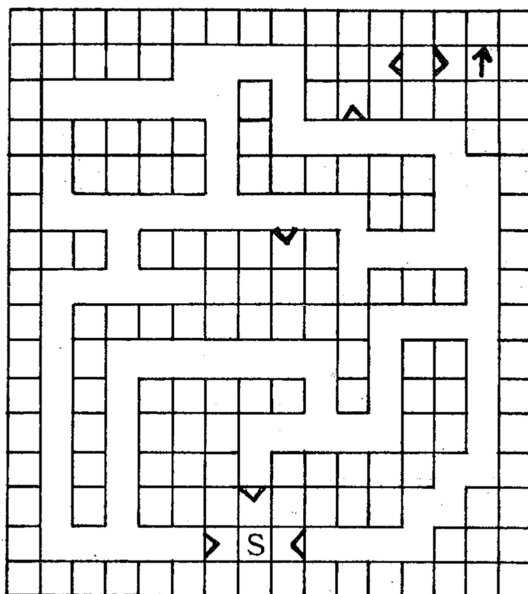
BEGONIA



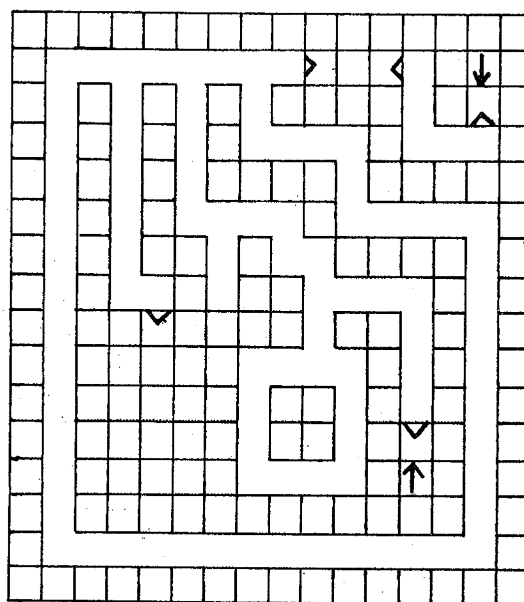
SUMARIA



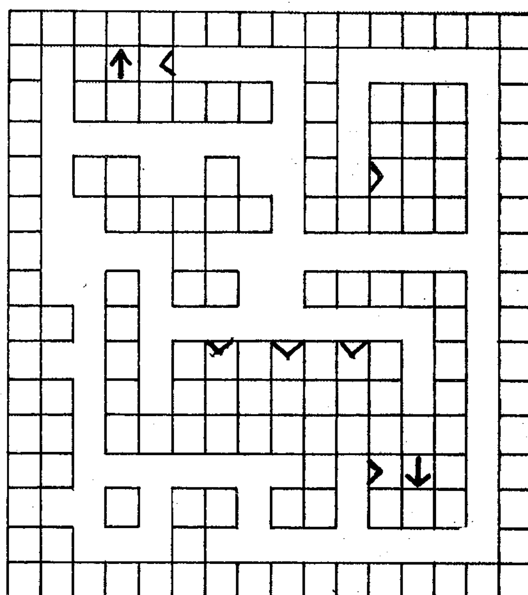
DARK 1



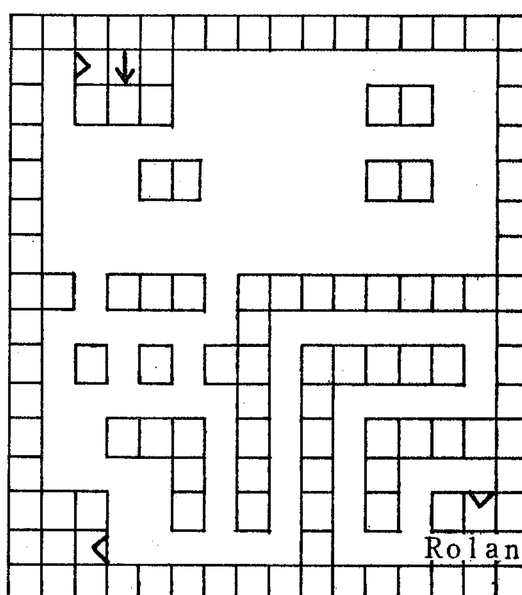
DARK 2



DARK 3



DARK 4

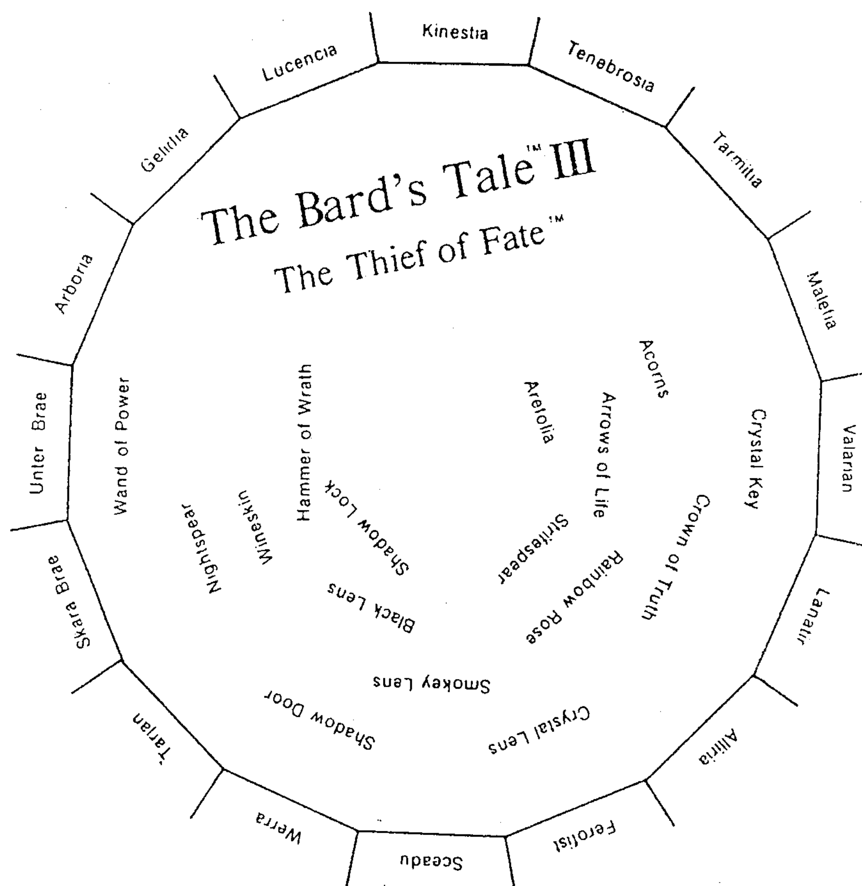


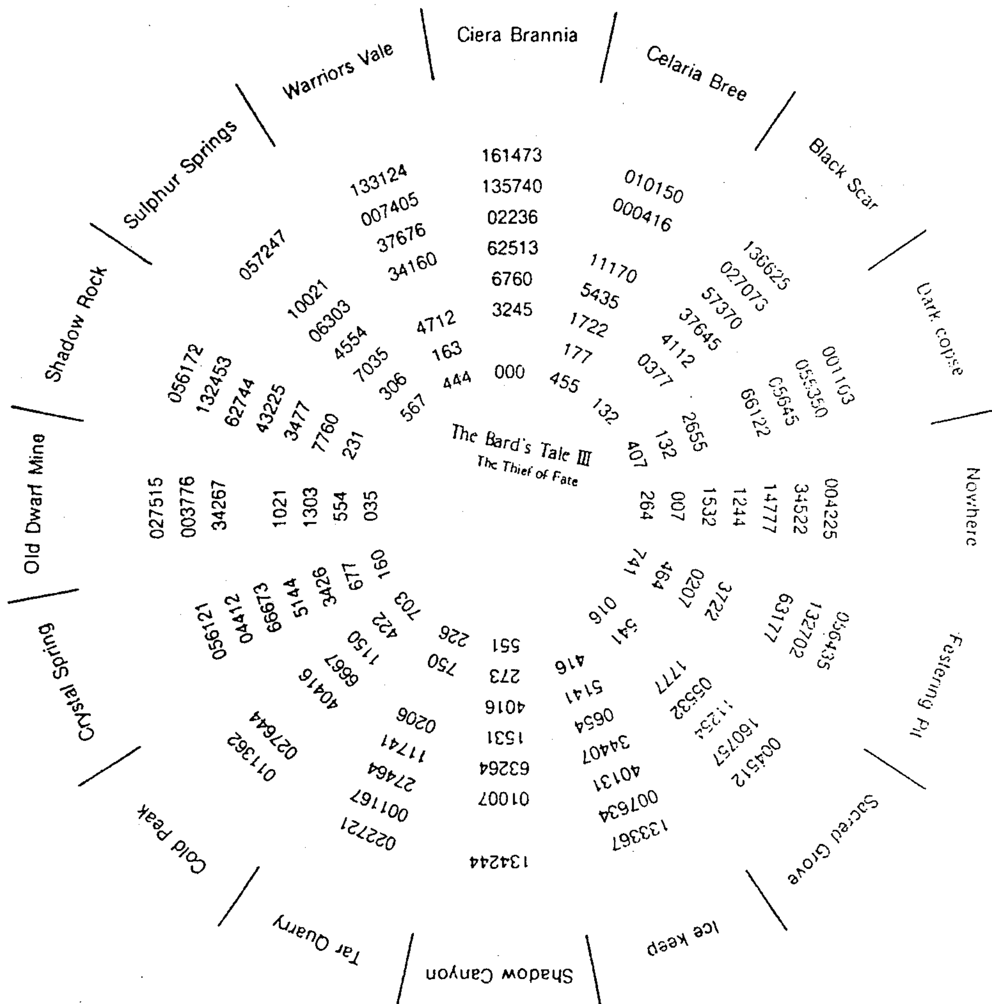
GRAZ 1

GRAZ 2

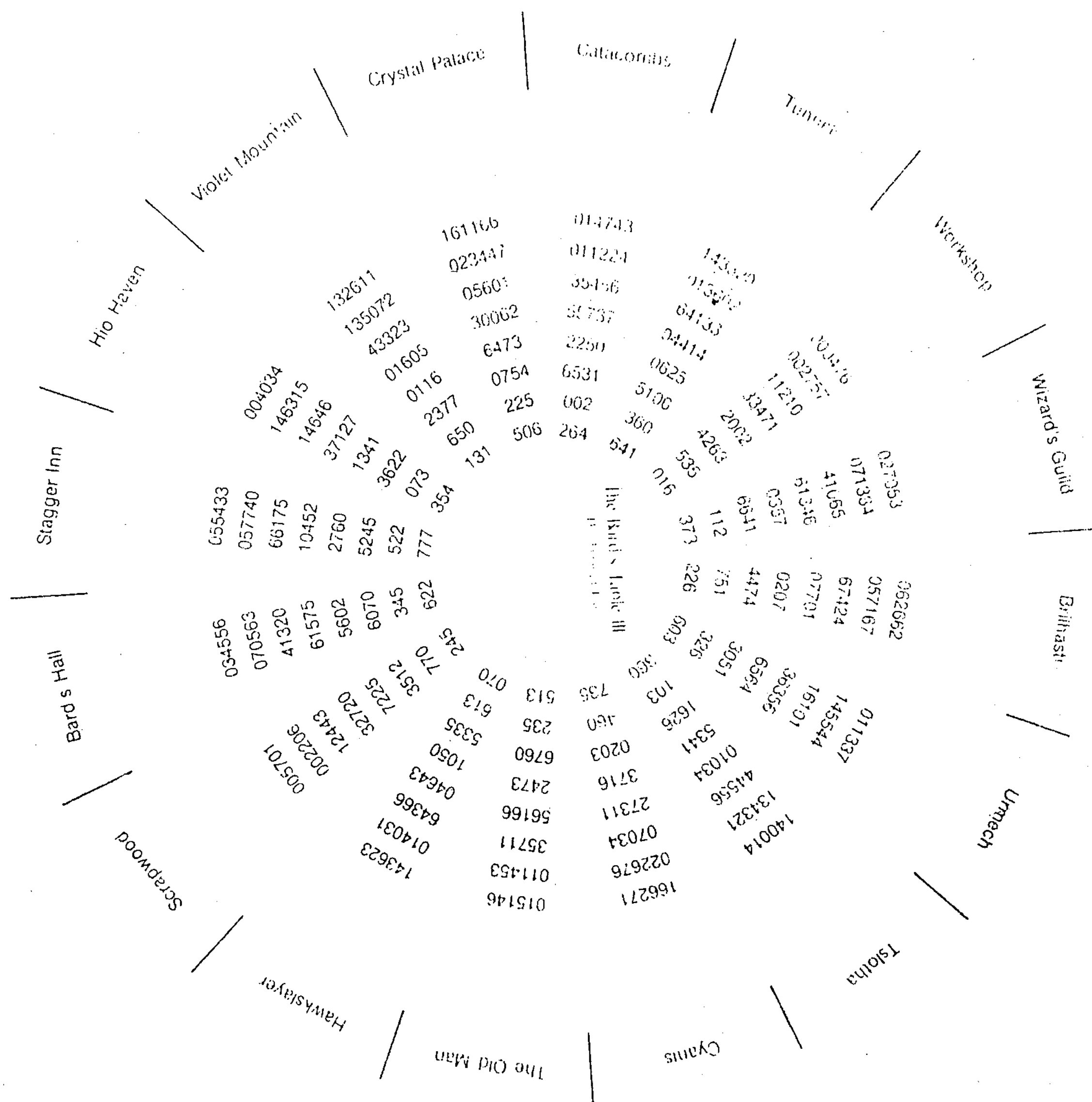
GRAZ 3

GRAZ 4


The Bard's Tale™ III
The Thief of Fate™
Kinestia
Tenebrosia
Tarmitia
Malefia
Valarian
Lanatir
Alliria
Ferofist
Sceadu
Werra
Tarjan
Skara Brae
Unter Brae
Arboria
Gelidia
Lucencia
Wand of Power
Hammer of Wrath
Nightspear
Wineskin
Shadow Lock
Black Lens
Arefolia
Arrows of Life
Acorns
Crystal Key
Crown of Truth
Strifespear
Rainbow Rose
Smokey Lens
Shadow Door
Crystal Lens



The Bard's Tale III
The Thief of Fate
Ciera Brannia
161473
135740
02236
62513
6760
3245
000
Celaria Bree
010150
000416
11170
5435
1722
177
455
Black Scar
136625
027073
57370
37645
4112
0377
132
Dark copse
001103
055350
05645
66122
2655
132
407
Nowhere
004225
34522
14777
1244
1532
007
264
Festering Pit
056435
132702
63177
3722
0207
464
741
Sacred Grove
004512
160757
05532
1777
541
016
Ice keep
133367
007634
40131
34407
0654
5141
416
Shadow Canyon
134244
01007
63264
1531
4016
273
551
Tar Quarry
022721
001167
27464
11741
0206
750
226
Cold Peak
011362
027644
40416
6667
1150
422
703
Crystal Spring
056121
04412
66673
5144
3426
677
160
Old Dwarf Mine
027515
003776
34267
1021
1303
554
035
Shadow Rock
056172
132453
62744
43225
3477
7760
231
Sulphur Springs
057247
10021
06303
4554
7035
306
567
Warriors Vale
133124
007405
37676
34160
4712
163
444



The Bard's Tale III
Crystal Palace
Catacombs
Workshop
Wizard's Guild
Brilhasti
Urmech
Cyanis
The Old Man
Hawkslayer
Scrapwood
Bard's Hall
Stagger Inn
Hio Haven
Violet Mountain

약 력

이 창 재

현재 단국대학교 3학년 재학
에이 플러스 소프트웨어 개발부
월간 컴퓨터 학습 자유기고가

APPLE GAME 모음집 II 값 6,500원

1989년 1월 10일 초판인쇄
1989년 1월 20일 초판발행

저 자 : 이 창 재
발행인 : 이 병 식
발행처 : 도서출판 세운
등록일 : 1980. 10. 4 제 3-75호

주소 : 서울 특별시 성북구 삼선동 1가 11-185
전화 : 764-4143 • 762-9744

* 잘못된 책은 교환하여 드립니다.